昭和62年12月18日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第24号通巻37号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987 12.8

ファミコン必勝本

オールカラー 250円

全力投球大特集!! ファミリースタジアム'87

とじこみスペシャル 全情報BOOK ドラゴンクエストIII



スターウォーズ／パンチアウト／ゲゲゲの鬼太郎2
ファザナドゥ／ウィザードリィ／銀河の三人

京都龍の寺殺人事件／アウトランダース／マグナム危機一髪
鉄道王／J・J／めざせパチプロパチ夫くん／上海／スーパーマン

1987 Vol.24

12月18日号


KONAMI
息を殺せ。
アクションを超越した
頭脳戦略アドベンチャー。
肉体も道具にすぎない。
ファミリーコンピュータ用カセット
5300円
12月22日発売
メタルギア
METAL GEAR
© KONAMI 1987 TM
くわしくは、この雑誌の特集ページをごらん下さい
コナミ株式会社　本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号　札幌営業所
コナミ週刊テレホンサービスがなんと、全国ネットになりました。〈関東地区〉03-262-9110〈関西地区〉06-334-0399〈北海道地区〉011-851-3000〈北陸地区〉025-229-1141〈九州地区〉092-715-8200


戦略RPG。

巻頭全力投球大特集



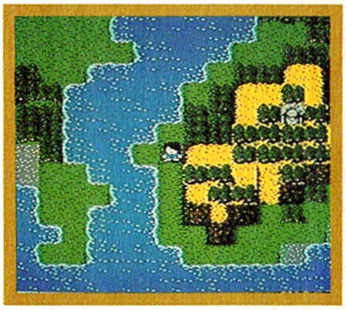
とじ込みスペシャル

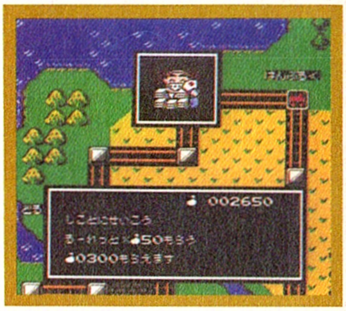


強力ソフト完全必勝法 HOW TO WIN SUPER SOFT



最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER



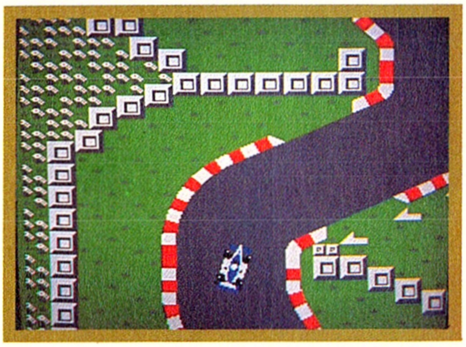


NEW SOFT STREET

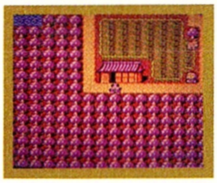
77 **必勝テク道場**

前号にひきつづき「桃・伝」登場！「ファミリーサーキット」「エキサイティングベースボール」もバッチリ！

桃太郎伝説/ファミリーサーキット



93 **バグボーイクラブ**



「桃・伝」に「ルパン三世」、「バブルボブル」と裏ワザ・バグワザ大集合！ 笑いの殿堂FNNもマスマス快調!! キミのハガキを待ってるぜ

86 **ファミリーテニス**

HIPPONテニス・クラブ本日オープン

当クラブは、コーチ・神和住みそ、参加無料の楽しいクラブです。ただ今、参加者募集中。

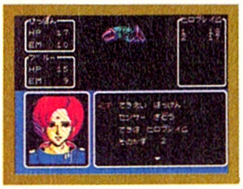
特集!!

88 **ウィザードリィ**



発売目前、元祖RPGの魅力のすべてを大特集するぞーっ!!

112 **銀河の三人**



任天堂初、静止画タイプのRPG。宇宙を舞台にロマンが広がる。

110 **PCエンジン・クラブ**

発売後、約1ケ月。HIPPONにPCエンジンクラブがついに登場。ハードからソフトまで大紹介。

14 **ファミコン・ニュース・ステーション**

読者が選んだほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンゲームTOP10／アーケードゲームTOP5／ソフトスクランブル／インフォメーション

108 **プレゼントのお知らせ**

No.1. SUPER GOLDプレゼント

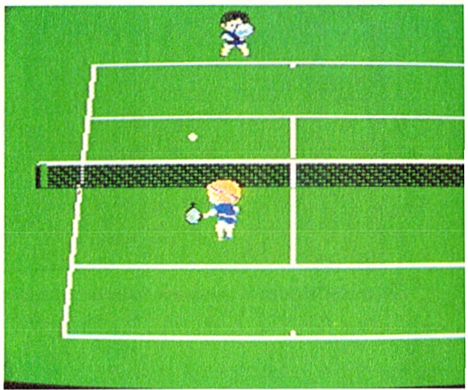
No.2. アンケート・ハガキプレゼント

122 **新作スケジュール表**

124 **必勝本カレンダー**

次号のお知らせ

ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

年末に向けて、ますます盛り上がるFNS。ソフトスクランブルは13本。ゲーマー達の"年末に1本買うなら…"も必見だ。御意見・御感想も待ってます。



今回の注目ソフト

地味ながら着実に票をのばし、3位に輝いた「ウィザードリィ」。さすが元祖RPG。根強いファンがいるようです。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケート・ハガキより

TOP 30

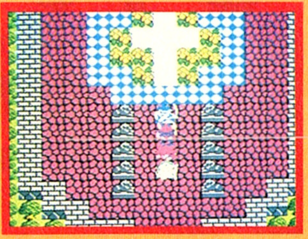
読者のみなさんのアンケート・ハガキをもとに作っている「ほしいソフト」のTOP30です。毎号1000通を選んで集計しています。「ドラクエIII」の発売延期(来年2月)が発表になって以来、初めての集計で、その動向が気になるところ。さて、年内発売ソフトで台風の目となるのは、いったい何でしょう。非常に、気になる今日このごろです。



2大人気ソフト快進撃続く 人気の証明ガンダム大躍進

ファミコン界の2大ビックタイトル、ドラクエとファミスタ。この1年、実売と話題を競いあってきた両者が新作となって再びあいまみえる。現在、ドラクエIIIはV7、ファミスタ'87は連続2位。票数でも3位以下をぶっちぎっているが、この対決はたしてどう展開していくか。

3位につけたのがウィザードリィ。本格RPGの底力を見せつけた。同じくファイナルも4位といぜん好調。



今回特筆すべきは18位から5位に大躍進のSDガンダム。キャラの根強い人気が証明された。人気といえば中山美穂もトップ10入り。(目駄松)

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	263
2	2	ファミリースタジアム'87	ナムコ	149
3	7	ウィザードリィ	アスキー	57
4	5	ファイナルファンタジー	スクウェア	52
5	18	SDガンダム	バンダイ	38
6	4	桃太郎伝説	ハドソン	31
7	3	エキサイティング・ベースボール	コナミ	27
8	14	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	21
9	11	ファミリーサーキット	ナムコ	20
10	17	ファミリーテニス	ナムコ	19

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	26	カルノフ	ナムコ
12	10	ドラゴンスクロール	コナミ
13	22	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
14	—	スターウォーズ	ナムコ
15	8	ルパン三世	ナムコ
16	—	鉄道王	デービーソフト
17	19	ディープダンジョン3	スクウェア
18	9	ウルティマ	ポニーキャニオン
19	16	TAITOグランプリ	タイトー
20	24	ランボー	パック・イン・ビデオ
21	—	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ
22	—	キャプテン翼	テクモ
23	—	ロックマン	カプコン
24	13	信長の野望	光栄
25	—	スケバン刑事III	東映動画
26	6	ファザナドゥ	ハドソン
27	15	トップガン	コナミ
28	—	京都龍の寺殺人事件	タイトー
29	12	F1レース	任天堂
30	28	エキサイティング・ボクシング	コナミ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ぬあんと1位2位3位は前回と全く同じ。新作があがって来ないのは、非常にサミシイ事です。やっぱり本当に面白いソフトがないって事かな。それにしてもランクイン、アウトを何回も繰り返しながらも、長い間売れているのは、『星矢』『ゴルフUS』『燃えプロ』だけど、時期的にうまく品切れが重なった事で人気が続いているのかも?『ファザ』はほしいソフトで人気が高いけど、集計の谷間に入り込んでいるので数字が出ていないのです。次号が楽しみ。(ごいんきょ)



前回に続いて1位に輝いた『桃太郎伝説』。ギャグの連発で笑い転げる人も多いハズ。お供のサルに話しかけると、辛い戦いも一発でブッ飛んで、笑いが出ちゃうぞ。

	前回		
1	1	桃太郎伝説	ハドソン
2	2	F1レース	任天堂
3	3	サイドポケット	ナムコ
4	—	聖闘士星矢	バンダイ
5	—	谷川浩司の将棋指南II	ポニーキャニオン
6	—	ルパン三世	ナムコ
7	—	ゴルフUSコース	任天堂
8	—	ファミリーコンポーザー	東京書籍
9	—	燃えろ!プロ野球	ジャレコ
10	—	井出洋介名人の実戦麻雀	カプコン

●パソコンゲーム TOP 10

今回も、またもやコナミのMSX新作が初登場第1位。前回の『F1スピリット』に替わってシルクロードの古代遺跡を舞台にしたコミカルアクションゲーム『ウシャス』、なかなかムズカシイけど売れるだけのことはあります。全くもって息の長いのが『信長〜』で12号から始まったこのコーナーに最初から一回も抜かさずにチャートインしてました。みなさんもバックナンバーで確認してみましょう。やっぱりこれだけ売れるのもいいソフトだからなんでしょうね。8位のMSXディスクソフト『ジーザス』も要チェック。(ベニー松山)

	前回		
1	—	ウシャス	コナミ/MSX2
2	4	信長の野望 全国版	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX、X1、FM-7
3	1	F1スピリット	コナミ/MSX
4	5	三国志	光栄/MSX、X1turbo、PC-9800・8800
5	3	Ys	日本ファルコム/FM-7シリーズ、X1、他
6	—	ディオーネ	ハドソン/PC-8801SR・FR
7	8	グラディウス2	コナミ/MSX
8	—	ジーザス	ソニー/MSX2
9	—	DIRES	ボーステック/MSX2
10	6	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト/PD-8801、FM-7、他



コナミ得意のアクションアドベンチャー「ウシャス」の登場だ!

●アーケードゲーム TOP 5

今回は10タイトルのうち半分が新顔。もはや最古参になってしまったアール・タイプとアウトランも、あい変らずの健闘ぶりです。

で、体感ドライブゲームに殴り込みのタイトーのフルスロットル。案の上、2位に大躍進です。このタイプのゲームって基本的にみんな同じでも、グラフィックとコースが違っただけで遊べてしまうところがウレシイような、サビシイような……なのです。ところでボクは、フルスロットルの殺人的なブレーキの音が大好き。アブナイかしら? (ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	1	スーパーリーグ	セガ
2	—	バトルフィールド	SNK
3	2	アール・タイプ	アイレム
4	—	フリーキック	日本システム
5	—	ラビオレプス	ビデオシステム

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	アフターバーナー	セガ
2	—	フルスロットル	タイトー
3	—	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ
4	3	ストリート・ファイター	カプコン
5	4	アウトラン DX	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今回のレヴュー13本は、スポーツものあり、音楽ソフトあり、テレフォンアドベンチャーあり、と個性派ぞろい。しっかり読んで、自分にあったソフトを選んでほしい。

12月4日〜12月18日発売スケジュール

- ●18日 目指せ!パチプロ パチ夫くん(ココナッツJ)
- ●18日 タイトーグランプリ(タイトー)
- ●18日 カルノフ(ナムコ)
- ●18日 スティックハンター(ケイアミューズメントリース)
- ●18日 ナンラースペシャル(サン電子)
- ●18日 ファイナルファンタジー(スクウェア)
- ●17日 ロックマン(カプコン)
- ●16日 エキサイティングボクシング(コナミ)
- ●14日 銀河の三人(任天堂)
- ●12日 鉄道王(dBソフト)
- ●12日 極楽遊戯(ソフエル)
- ●11日 京都龍の寺殺人事件(タイトー)
- ●11日 ファミリーテニス(ナムコ)
- ●11日 トップガン(コナミ)
- ●9日 ゴルフ倶楽部バーディラッシュ(データイースト)
- ●8日 エキサイティングベースボール(コナミ)
- ●7日 ジェイジェイ(スクウェア)
- ●4日 スターウォーズ(ナムコ)
- ●4日 上海(サン電子)
- ●4日 ランボー(パックインビデオ)
- ●4日 アウトランダーズ(ビクター音楽産業)
- ●4日 ドラゴンスクロール(コナミ)
- ●4日 ドレミッコ(コナミ)
- ●4日 サンタクロースの宝箱(データイースト)



■任天堂　■ディスク(両面)
■発売中
■¥3,500

中山美穂のトキメキハイスクール

中山美穂の電話でのヒントが評判の、テレフォンアドベンチャーソフト。ゲーム内容も、恋愛シミュレーションと新鮮さいっぱい。

●素直な心で接すればどんどん先へ進めるゲームです。ゆめゆめアイドルをものにしようなどと邪心をおこしてはいけません。アップの顔がかわいいし、脇役もユーモラスで、テンポよく展開するところと、選択肢で悩むところのバランスもよく肩ひじはらずに楽しめます。（目駄松）

●新鬼ヶ島で任天堂がみせてくれたアドベンチャーののりのよさがこのゲームでもたっぷり楽しめます。展開のはやさがほとんどマンガをよんでる感覚にちかいですね。気になるミポリンのグラフィックも赤面しちゃうくらいよい。とくにメガネかけてるとき♥NTTもバンザイのできでしょう。（井）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



■コナミ　■ディスク(両面)
■12月4日発売
■¥8,980(キーボード付)

ドレミッコ

専用キーボードをシステムすることによって今までのファミコン音楽ソフトを完全に越えた。ゲームと言うより楽器のレベル。

●これまでの音楽ソフトがあくまでも楽器の要素をとりいれたゲームだったのに対し、これは本当に楽器です。思ったよりキーボードもしっかりしたつくりになっているし、ピアノの音色もリアル。もちろん和音もひける。ロードが長いのと値段が気になるけど、もの好きな人は買うでしょう。たぶん。（井）

●ピアノモードは同時に4音出るので、歌いながら作曲するには手軽な好アイテム／　キーボードが付属ってゆーのはやっぱりウレシイね。マルチ録音の方は単音なのが物足りない感じなのと、音のバラつきを修正したりする機能が欲しかった。それでも6トラック分録音できるのは非常に素晴らしい。（ケン坊）



難易度	—
操作性	—
グラフィック	—
熱中度	—
総合評価	♥♥♥♡♡



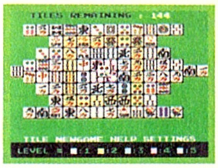
■サン電子　■カセット(1M+64K)
■12月4日発売
■¥5,300

上海

パソコンでは、名作中名作の単純かつ明快な思考型ゲーム。基本的には総合わせゲームなので麻雀を知らなくてもプレイできる。

●大人から子供まで楽しめるという意味で、本当にファミリーなゲーム。ただ、パソコン版を先にプレイしてるとグラフィックや操作感（やっぱりマウスのほうがいい／）に不満が残ってしまう。でもゲームの本質は一級品だから、買ってもゼッタイにソンはしないと思うよ。◎のオススメ品　（トレッキー白石）

●初めて全部消せると思ったら最後の⁙（ウーピンと言うんだぜ大人は）が2枚だけ重なって残っちゃうぜ。トホホ、オヂサンは忙しいんだ。とどっぷり上海にハマったわけだ。忙しければ忙しいほど、イラつけばイラつくほどハマる、妙に平和なゲームだ。立体感のあるPCのほうが目が疲れなくてよし。（関川誠）



難易度	—
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡



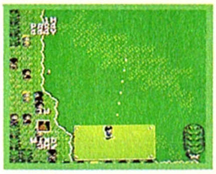
■データイースト　■カセット(1M+1M)
■11月中旬発売
■¥5,500

ゴルフ倶楽部「バーディ・ラッシュ」

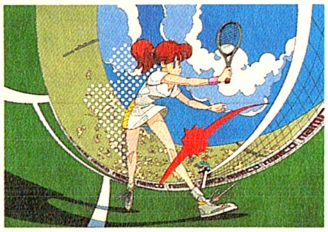
世界のトッププロ相手にトーナメントを勝ち抜く。1人用2人用ストロークプレイあり、2人用マッチプレイありの全18ホール。

●スポーツゲームって、他社のリメイクって感じが強くしがちなんだけど、このソフト、親切さとビジュアルの美しさをウリにして、充分そのハンデを克服してるのがイイネ／美人のキャディさん(時々ウソつくけど)がクラブ選択のアドバイスはしてくれるし、いたれりつくせりのソフトって感じだ。（大川ボク雄）

●このソフトの最大の特徴は1ホール10数画面に及ぶどでかいコースだ。が、コースそのものは単調。グリーンもでかくてピンとボールが離れているとピンが見えない。パットの力加減とか、風のコンディションなども大ざっぱという感じ。いま、このゲームが出る必然性はどこにあるのだろう。（RYO II）



難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



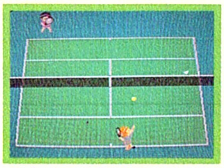
■ナムコ　■カセット
■12月11日発売（512Kb＋512Kb）
■￥3,900

ファミリーテニス

16人のプレイヤーの個性と、より本物に近い球の動きが完璧に再現された本格テニスゲーム。多彩なショットが可能だ。VSモードつき。

●「テニス!?　あ、そう」と軽く考えちゃいけないぜ。こいつはファミスタもたまげるスポーツゲームの大傑作なのだ。遠近感が不自然なコートだけど、ゲームしてみれば逆にプレイしやすいので心配は無用。はじめは難しくて戸惑うけど、だまされたつもりで30分遊んでみよう。年末はこの一本で十分。（ヒラ坊）

●はっきり言ってファミスタ'87を買うんならテニスを買った方がいい！　異常に燃えます！手前と奥でこれだけスムースに試合ができるっつーのは大変な努力を必要としたんじゃないかしら。12人の特徴のあるキャラ（6人くらいは実力不足だけど）を極めればいろんな戦略が出てくる。絶体のおすすめだぜ。（みそ）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥♥◐
総合評価	♥♥♥♥♡



■タイトー　■カセット（2M）
■12月11日発売
■￥5,500

京都龍の寺殺人事件

女性推理作家山村美紗の書きおろしサスペンスをファミコンにしたもの。マイコンとコマンドを組み合わせたアドベンチャーゲーム。

●サスペンスアドベンチャーの登場!!　って感じ。複雑な背景が絡みクサッてるわりに、素直に話が進行して行くのが親切。おせっかいなキャサリンや、何かと口うるさい狩矢刑部が、良きアドバイザー役として登場しているのがミソ。登場人物がどこぞの誰かと似ているのが、何だかわかりまへん。（ごいんきょ）

●ファミコンでは、コントローラのせいもあって、アドベンチャーゲームが生まれにくいと思っていたけど、最近は優れたシナリオのアドベンチャーゲームがファミコンでも多く登場するようになった。このゲームも大人でも楽しめる高水準のゲームだ。シリーズ化してもいいんじゃない？（トレッキー白石）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



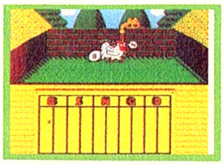
■ソフエル　■ディスク（両面）
■12月12日発売
■￥3,300（付録付）

極楽遊戯

1枚のディスクに、ビンゴ、ブラックジャック、ルーレット、ポーカー、スロットルマシンなど8種類のゲームが入ったソフト。

●ネーミングにこっているわりには、どこがいったいてんごくなんだよお。中味はただサイコロが転がったり、ただの神経衰弱だったり、これなら本物やったほうがよっぽどいいわい！　ま、お正月に親せきのイクラちゃんやタラちゃんを喜ばすにはいいでしょう。（宝島町山）

●楽しそうなゲームがディスクに入って、コレワッ!!　と思いがちだけど、ドッコイショ。既存のゲームをそのままファミコンソフトにする難しさを教える、教訓ソフトと言える。ただ1つ、『組のサイコロ』には、デザイナーの趣味の様なものを感じる。その病的なユーモアを他で活かしてほしい。（ごいんきょ）



難易度	—
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



■任天堂　■カセット（2M）
■12月14日発売
■￥5,000

銀河の三人

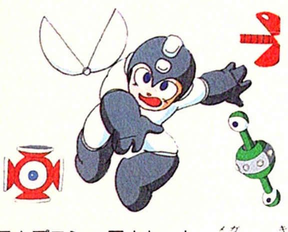
文字通り3人の主人公が活躍する、宇宙が舞台のロールプレイングゲーム。ストーリー重視のゲームシナリオには定評がある。

●仕事でゲームをするようになってから、あまり〝これはおもしろい!〟というゲームに出会わなかったけど、これはもう5重丸をあげたいぐらい。ぼくはSFファンとしてのキャリアが長いので、はやくSFをネタにしたRPGが出てこないかなーと待ち望んでいたのだ。とってもウレP。（トレッキー白石）

●ダサーイタイトル名とは、裏腹にゲームはとってもスマート。アップテンポのBGM、凝った敵キャラの設定、バランスの取れたゲーム内容、売れ線のツボはしっかりとおさえてあるRPGだネ。敵キャラとの遭遇が多いのは、ウットウシイけど買ってソンのないソフトだとは僕が保証するョ。（響あきら）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♡♡



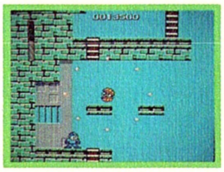
■カプコン　■カセット（1M＋64K）
■12月17日発売
■￥5,300

ロックマン

カプコンが贈るアクションゲームのニュータイプ。各場面に現れる意表つくトラップには目をみはるものがある力作。

●〝元気いっぱいのぶっとびアクション〟これがこのゲームの売り文句。主人公のやたら元気なジャンプが、このところのRPGに慣れた目と頭にはとても新鮮。空中に現れては消えるブロックとか、おじぎする危ない足場とか斬新なアイデアも随所に盛り込まれてグー。ACGの真髄を堪能できます。（目駄松）

●久々に燃えるゲームだったぜ。コントロールテクを追求するのはカプコンのお得意処。だから単純に楽しめるゲームになってるのだ。ファミコンも、パソコンの移植ばっかりやってないで、ファミコンにしかできないようなこういった面白いゲームを作っていく必要があるんじゃないだろうか…（ターミネータ辻）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■タイトー　■カセット(2M)
■12月18日発売　■B・バックアップ付
■¥5,500

TAITOグランプリ

レースに参加して賞金を稼ぎ、車をチューンナップし性能をあげるRPG。レースコースは50種類。車の性能は2300万通り以上変化。

●パーツを買ってマシンを作っていくというのはいい案だ。だけど、ちょっと中途半端すぎたんじゃないかねえ。マシンの馬力が違うからと言って、同じカーブを同じ速度、同じ重量で行っても遠心力が違うんだもんなあ。コナミのMSXで同じ様なのが出てるから、それ見て反省しなさい！（ターミネータ辻）

●数あるレースものソフトの中で、1番ロープレ要素が強いです。ブレーキ1つ買うのに遠くの街を捜し回ったり、タイヤ1本買うのに道に迷ったり……。何でレースするのにここまで苦労しなくちゃいけないの？なにもショップは1つでいいじゃない。走りの感覚は結構いいのに、非常に残念です。（ごいんきょ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



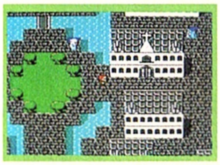
■スクウェア　■カセット(2M)
■12月18日発売
■¥5,900

ファイナルファンタジー

スクウェア初の本格派RPG。ストーリーの設定、ゲームの進め方はオーソドックス。バランスが良いので誰にでも楽しめる。

●久しぶりに気持ち良く遊べるゲーム。不条理なトリックや謎がないから自然に解いていけばどんどん先に進める。かといって単調なわけではなく。戦闘シーンでのアニメ処理、飛空艇での高速移動、アイテム、魔法を駆使するゲーム展開に美しいグラフィック…と、プレイヤーを厭きさせることはない。（ハルク）

●ひと言でいえば「とっても素直なRPG」。奇をてらった所がなく、これといって目新しい部分があるわけではないけど、動きといい謎解きといい、乗り物の設定といい非常にすがすがしく、プレイのテンポもグー。業界用語で言えば〝バランスのいいゲーム〟。これは「買い」ですぜ！（RYOII）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥½♡



■サン電子　■ディスク(両面)
■12月18日発売
■¥2,980

ナゾラースペシャル

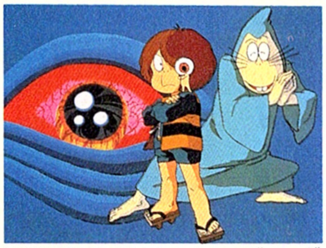
好評連載のナゾラーランドの中でも、最も人気の高いクイズのみを特別に抜粋。完成度の高い問題とRPG的謎解きが見事に合体。

●このゲームはえんえんと三択のクイズが続きます。さてそこで問題です。このゲームの真の目的とは何でしょう？①全国各地にちらばるヒントを集めながら8人のクイズ名人とクイズ王を追いつめ倒す。②知識をふやし尊敬される人間になる。③サン電子の売上に貢献する。トホホ。全部正解じゃん。（弁）

●げーっ、クイズは苦手だよ、とイヤイヤやってみたらこれが面白い！　何といっても問題数がいくつあるのかわからないくらい多いのがいいね。関東地方から関西へ抜けるルートでさんざん迷ったのに、いまだにダブリ問題なしだもの。それに3択方式だから、雑学がなくたって楽しめるのだ。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	—
グラフィック	—
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■バンダイ　■カセット（1M＋1M）
■12月中旬発売
■¥5,500

ゲゲゲの鬼太郎2

前作と異なりRPGとして鬼太郎がカムバック。登場キャラ100種を超えて超大型に。戦闘シーンのシミュレーションバトルが見どころ。

●今度の鬼太郎はRPGになった。人気キャラクターとジャンルの合体でブリブリッって感じがいかにもするね。で、このゲームの目玉はシミュレーションウォーズと呼ばれる、「動く」戦闘シーン。なるほどアニメ風で良いのだけど、時間がかかるのは難点。マップが日本列島ってところはけっこう好き。（ヒラ坊）

●もう出尽くしたの感のある、ファミコンのRPGとはいえ、そのできのよさを考えるなら、鬼太郎は充分に合格点をもらえる内容だ。おさえるべき所はおさえてあるし、ゲーム全体を見まわしても、どうしようもなくいきづまってしまう事はないものね。もっとも、そのぶん〝オシ〟が足りないかな？（牛丼・栗山）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

年末に1本買うなら…その2

●年末の寒い中、おコタに入ってのんびりとファミコンを楽しもう、という人は文句なしに『ウィザードリィ』を買っちまいましょう。これさえあれば今年はもうあのトホホ番組「紅白歌合戦」を見ないですみます。（ベニー松山）

●レトロブームに乗って、売っていればかなりお安く買い求められそうな『ゼルダの伝説』がいいなと思っているけれど、ドラクエなき年末にかけてでは、やはり『ファイナルファンタジー』がしつこいけど〝買い〟ですぜ！（RYOII）

●ズバリ言います！『テニス』っきゃありません。（任天のじゃねーぞ）これを買えば、後はドラクエで来年はもちます。

一家に1個そなえませう。あと、燃えるのは『パンチアウト』ね。どちらも操作性のカイカンが体をつらぬくぜ（みそ）

●やっぱり、冬の夜長に似合うゲームがいいな。こたつに入って、だれかカワイイ女の娘と差し向いで楽しめれば、もう最高！　そうなると一番いいのは『上海』ということになりますね。（トレッキー白石）

●やっぱり久々のアクションゲーム『ロックマン』だね。微妙なコントロールテクが必要なところはサスガ魔界村を作ったカプコンだ。あと、年を越すけどPCエンジンのRPG「ネクロマンサー」はゲロゲロにスゴイ出来だぜ。（辻）

●さっすがに年末だけあってハマリゲームがいっぱいあるから迷っちゃうけど、こたつでどしっとやるなら『京都龍の寺殺人事件』がいいなあ。みんなワイワイできそうな『鉄道王』なんかも、冬休みのノリでいい感じだね。（しげるマン）

●インフォメーション●
INFORMATION

今回は、本誌独占、任天堂特別取材による、マリオのゲームウォッチ大特集。秋の夜長、深夜の話題を独占したビデオチャンネル「電視遊戯大展覧会」の紹介もあるよ。見逃した人は、ぜひ読んでね。

NEWS　ニュース

独占スクープ！ 11月某日午後8時任天堂にて マリオのゲームウォッチ発見

Ｆ１レーストーナメントの景品“マリオのゲームウォッチ”。みんなが心待ちにしながらも、その正体は長い間謎につつまれていた。そんな11月のある日、本誌編集部は任天堂本社に試作品が一台のみできているとの情報をキャッチ。記者はさっそく秋深い京都に足を運んだ。はたして“マリオのゲームウォッチ”とはどんなものなのか？記者がみたその正体とは!?　今、その全貌が君の前に明らかになる。これは日本で一番早い独占レポートである。

Ｆ1レースの景品

マリオのゲームウォッチはよくできている!!

広報担当者が秘かに特訓

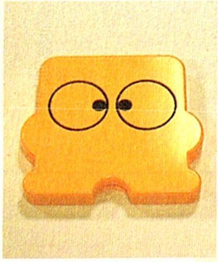
11月某日京都任天堂本社に到着したのはすでに終業時間もすぎた午後8時。その日試作品ができているとの情報を得たのが午後5時前ですぐに新幹線にとびのったのだった。この記事を今号に載せるためには上り最終ひかり9:17発にのらなければならない。まさにトンボ帰り強行軍の取材である。

高まる期待と緊張で待つこと数分、現われた広報担当者の手の内にそれはあった。日本でただひとつの試作品。本取材のために秘かに特訓をつんだという担当者のゲーム披露で、それはひとつひとつ謎のベールを解いていった。





○広報担当者さんはこの時のために涙ぐましい特訓をした
○ゲームウォッチはＴＶ画面と違って液晶で表示されている。が、マリオの動きに不自然さはない



○トーナメントで上位一五〇〇人と、タイムの下二桁が一位と同じ人にあたるぞ

○ゴルフの時と同じようにディスク型特製ケースに入っている。大きさはたて横8センチぐらい。モチ時計にも使える。



おなじみのキャラが健在

登場キャラはおなじみの面々。もちろん主役はマリオで、ピーチ姫は毎度のことながらクッパに捕われの身。パンチででてくるキノコやスターもちゃんとあり、ジュゲムやキラーも登場。操作は十字キーのかわりの上下左右の4つのボタンとジャンプボタンで。全体は8つのワールドがあり、右へスクロールする面と、制限時間内でクリアしなければならない静止画面とがある。音楽もあの通りでうれしくなる。

面白くてハマってしまう

記者はまずワールド1から挑戦。右スクロールのアクション面で、上中下3段の床をうまくジャンプでわたり、床のないところから下へ落ちてしまわないようにするというシンプルな面だが、これがなかなか面白い。液晶特有の細かくついたり消えたりする動きも気にならずやりこむうちにハマってしまう。ワールド2は少し迷路的要素が入り、ワールド3は燃える室という静止画面、面クリごとにピーチ姫が登場し力づけてくれる。かつてのゲームウォッチの熱中がよみがえる。文句なくぜひ手に入れたいゲームなのだった。

ディスクメッセージが殺到しているぞ!!

Ｆ１レーストーナメントでは最大48文字のメッセージが送れるのは知ってるよね。今回の取材では、全国のみんなから続々と寄せられているそのメッセージの極秘資料も見せてもらえたのだ。すごい数が殺到していてメッセージを綴った大きな用紙の束が厚さ5センチにもなるほど。そのどれもこれもがユニークで、ほんとファミコンフリークの発想の自由さには脱帽。ゴルフでは負けたけど、Ｆ１では負けないと宣言するもの。テスト中だけどがんばってるというもの。鈴鹿で行なわれた実際のＦ１との関連もの。などなど、なるべく多く右にのせてみました。

京都滞在わずか一時間たらず。マリオのゲームウォッチとＦ１のメッセージの取材を駆け足で終えて、記者は秋の京都を後にしたのでした。

ミナサンカラノ　オタヨリ

イバラキケン　アウン　ブロスト
１８０Ｒ　ノコーナーヲ　ワタシワ
ノーブレーキデクリアーデキルゾダ
エッヘン　スゴイダローイイダロー

トウキョウト　チンチャック
コンチワ！ボク，Ｆ１レースモスキダケド，コノＦＡＸサツカッテノブンツウモスキ，テガミチョウダイ！

トウキョウト　チルチルミチル
ユズリアウ　キモチガ　アナタノ
ジコ　ソセグ．
トバシスギニ　チュウイ！！！！！！

トウキョウト　ドナルド　トン
パパ　ウルサイ！
ママ　シズカニシテ！
ホラ！ブツカッチャッター

トウキョウト　ミナミノ　ユキコ
タカイ　クルマデモ　ナゼカ　セイノウハ　イッショ　ＮＯ１３ガ　ベスト　ダヨ

チバケン　モモチャン
ムラサキノクルマハ、ダイッキレーダ！！イクサキザキデ、オレノジャマバカリシヤガル．　ブン！ブン！

アイチケン　Ｆ１レーサー．．．．
ＴＩＲＥ　ガ，ナクナッテモ，ピットＩＮセズ，ガンバロウ，ピットニハイラナクテモ，４シュウデキル！

ギフ　ケン　アカシ　ヒデユキ
コノ　Ｆ－１レースデ、アソンデイルコドモタチガ、Ｆ－１レーサーニナッタライイデスネ！

ヤマグチ　キンタロウ
キンタロウ３０サイ，ツマ，コドモヒトリ，オヤコ３ニンＦ１レースヲマイニチ２ジカンガンバチョルデ！

エヒメケン　ムッツ
カーレーサータナヨ、ゼンコクニチラバッテハイルガ　オレタチノユメハ！ツダ．モエツキヨウゼ！！

サガケン　ＡＣＣＥＬ＆ＯＮＩ
オレタチ　キョウダイハ　Ｆ１レースヲ　ヤリスギデ　オヤユビノカワガ　ゾウヨリ　カタクナッタゾ～！

ナゴヤシ　ハチキチ
タダイマ　メンテイチュウナノデコノゲームデ　ウサバラシヲ　シテイマス．ガキニハ　マケナイゼ．

ホッカイドウ　ＨＩＫ－キウイ
コノゲームハ　ヨル　ヤラナイホウガ　イイデスネ．　キガツイタラアカルクナッテタリ　スルカラ・・

グンマケン　ウン　コクサイゾウ
ＴＩＲＥガスクナイトキノコーナーリングハ、”コツコツ”トハンドルヲキロウ．キットウマクイクゾ！

カナガワケン　ＡＲＡＣＯＭＥ
マシンハ　ジブンニ　アッタモノヲエラブノガ　ベストダゾ～
ハヤケレバイイッテモノデハナイ！

キョウト　Ｊ．Ｐ．Ｓ．ローダス
カウンターステア　４リンドリフトスウイドカーブ　ナドツカイコナシ、イイキロクツメザソウ！

COLUMN コラム

ドラクエミュージックの生みの親は、(実はハゲの)バッハだった!?



オモシロかったゼ。『糸井重里の電視遊戯大展覧会』。(フジテレビ系、11月6日(金)、放送)"TVゲームの博物館"といった番組で、TVゲームの歴史や外国のゲームの紹介、さらに、話題のルーカスフィルム制作の映画のような斬新なゲームが詳しく取り上げられ、マニア必見のプログラムであった。

中でも、見てヨカッタと思ったのは、"館長"糸井重里とすぎやまこういち氏の対談。ドラゴンクエストIIの音楽の制作秘話やゲームミュージックのあるべき姿が、熱く語られたのだ。放送時間が夜0:35〜3:05と遅かったため、見れなかった読者もたくさんいただろうから、特に面白かった話を誌上再現する。ドラクエIIをBGMにして読むと、盛り上がるゾ。

糸井「すぎやまさんは、ドラクエによってゲーム音楽に革命を起こしましたが、作曲のとき気をつけたことは?」

すぎ「映画音楽を作るように、それぞれのシーンに合うこと、その場の主人公の気持ちを表すことを考えました」

糸井「クラシック音楽を取り入れてますよね」

すぎ「プログラマーの中村光一君が、ゲームは中世ヨーロッパのイメージと言ったので、バッハの曲を参考にしました。王様のいる部屋のところなんかバッハの荘厳な感じがピッタリですよ」

糸井「ボクが感心したのは、宿屋の音楽。泊まって音が途切れたあとでも、スムーズにつながっていくでしょ」

すぎ「あの♬タラララッタタッタッター♬という音はネ、音のキーを町の音楽と同じにしてるから、どこで切れてもそこのイントロになるんですよ」

糸井「さすがですねェ」

すぎ「それが仕事ですからネ」

糸井「あと、海の音は落ち着きますね。怪物は少ないし気持ちイイ、海はいいナァという気にさせられました」

すぎ「海の音はネ、3拍子で作ったんですけど、実は、日本には3拍子の音楽はナイ。唯一、海の波を表す、どんぶらこどんぶらこ、というのが日本人が感じる3拍子。だからね、海はもう3拍子にするしかないと思った」

糸井「ナルホドなぁ〜」

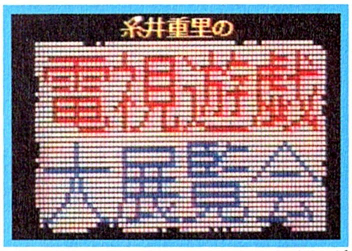
すぎ「ゲーム音楽の作曲は、僕の天職だョ。好きこそ物のじょうずなれ、で音は2、3声、音色は1色だけで作らなくちゃならないけど、自由にのびのびとできる。アイドルの売れる歌を作ってくれ、なんて頼まれる方が制約が多くて、つまんないよ」

糸井「ハハハハハ……」

すぎ「糸井サンも才能あるんだから、RPGのいいシナリオでも書いてよ」

糸井「本気で考えてみます」

と、楽しい夜は、更けたのだった……。



フジテレビ

PRESENT プレゼント

TOPGUNジャケットが君の手に

発売日が延びてヤキモキした「トップガン」だけど、いよいよ12月11日にキミ達の前に登場だ。それと同時に、コナミでは「フライトジャケット・プレゼントキャンペーン」が始まるぞ。「トップガン」のパッケージの中に入っている折込チラシの応募券をハガキに貼ってコナミに送ると、抽選で70名に、アメリカから直輸入のフライトジャケットMA—1が当たるビッグプレゼントだ。期間は12月11日〜63年1月11日(当日消印有効)。ただし、サイズ・色は選べないのであしからず。今年の冬はMA—1でパシッと決めてみたいもんだね。



PRESENT プレゼント

燃えプロでフィーバーだ!!

ジャレコ『燃えろ!!プロ野球』で、プロ野球面白グッズが当たるぞ。A.チャンピオン賞(スポーツ、スコープラジオ)30名 B.ホームラン賞(G選手別応援歌カセット)50名 C.クリーンヒット賞(12球団マスコット人形イレコミ君)100名。ハガキに箱のバーコーイレコミ君)100名。ハガキにバーコードを貼って、住所、氏名、年齢、学年、職業、電話番号を明記して送ってね。158-91東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号㈱ジャレコ燃プロFRC係まで。



商品の発送をもって発表にかえます。

MUSIC ミュージック

GMOレーベル新作紹介

アルファレコードの最新作「GMOクリスマス・ソングス」(写真左)は、クリスマスになくてはならないスタンダード・ソングをGMで再現した、まったく新しいアルバムだ。クリスマスのプレゼントとしてもなかなか魅力的。「FMVol.2」(写真右)は、ディスクゲームを集めた変わり種。どちらも、LP・CT ¥2200、CD ¥2800。



VIDEO ビデオ

12月16日、3本同時発売!

セガの体感ゲームの醍醐味をたっぷりと収めたビデオが、12月16日ポニーキャニオンより3本同時に発売される。



まずは、体感ゲームの王様「アフターバーナー」(20分、¥3500)。全23ステージのすべてをヘビメタ・サウンドにのせて紹介している。(写真左)「SEGA BIKE SPECIAL」(20分、¥3500)は、「スーパーハング・オン」「エンデューロ・レーサー」「ハング・オン」の3つのゲームを収録。「SEGA SUPER GAME 6」(60分、¥9800)は、上の4つのゲームに「SDI」「エイリアン・シンドローム」を加えたスペシャル版だ。(写真右)3本とも体感ゲームの迫力を充分に生かして、ゲームセンターの興奮がそのまま再現されてるぞ。キミもビデオでゲームを体感してみては?



FANZINE 同人誌

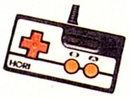
●アトロシャスCLUBS/発行:全国ゲームサークル連合 〒047 北海道小樽市潮見台2—15—6(新目恭久)

●MICAN/発行:中村康之 〒236 神奈川県横浜市金沢区釜利谷町1602—10 ▶問い合せはおハガキで

GOODS グッズ

「ミニコマンダー」新登場!!

縦52mm、横95mmと超小型コントローラーが、12月15日、ホリ電機㈱から発売される。その名も「ミニコマンダー」。4段階の切り換えスイッチで、1秒間に最高40発の連射ができ、I・II切り換えスイッチで、IコンにもIIコンにもなっちゃうぞ。キャリングケース付きだから、持ち運びもカンタン。キミのFCグッズの1つに加えてほしい。商品の問合せは、☎045-933-9611まで



TELEVISION テレビ

〈ファミッコ大作戦〉

テレビ東京 毎週金曜日 夜7時〜夜7時30分

12/4 ハイスコアは「SDガンダム」のチャンピオン大会だ。他、「サンタクロースの宝箱」等々。

12/11 マイケル君には「京都龍の寺殺人事件」が登場。「バーディ」「ガンダム」「ゲゲゲ2」他。

カセット　ナムコ　12月22日発売　¥3,900

第一回出版社対抗ナムコットゲーム大会ファミリースタジアム優勝

スポック文二と プロ野球ファミリースタジアム'87



だれでも勝たせます!! 第1回 打倒!! メジャーリーガーズ



強いっ！　データを見ただけで、そうさけんでしまいそうな見事な選手をそろえてるメジャーリーガーズ！　でも勝てる！　絶対に勝てるっ！

メジャーリーガーズに勝てる!! 有力候補5チーム



G　強力打線で打ち勝とう！　今年のガイアンツは強いぞ！



L　リーグ1の投手陣！　メジャーリーガーズ完封も夢じゃない！　AK砲に1発が出ればこわいものナシだ！



B　攻・守・走3拍子そろった好チーム！　ぶうま・いしみね・やまだのレイル移籍組は強力だっ！



D　おちあいを中心としたクリーンナップの破壊力は見事！　投手陣も安定してる。優勝候補の筆頭だ！



R　主力選手が抜けたとはいえ、かつての名門だ！　強力打線は今でも健在！

チーム別に必勝データを満載！

先発ベストオーダー

代打陣の中にかくれている好打者たち、中にはレギュラー選手より使えるヤツがかなりいる！　そんな準レギュラークラスの選手は、先発でバシバシ起用しちゃおう。各チームごとに使ってほしい選手をピックアップ！

必勝攻撃パターン

試合に勝つためには、まず選手ひとりひとりのデータをつかんでおくことが重要だ。そしてさらに大切なことは、その選手たちをどう使っていくかということだ！　各チームごとの必勝パターンをつかんで効率よく得点をモノにしよう！

ピッチングスタッフデータ

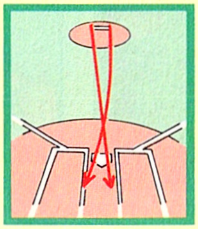
今度のファミスタは、文句なくピッチャーが有利だ。まずは自分のチームのデータをしっかり頭にたたきこもう！　そして、敵のピッチャーもしっかり研究しておこう！

投手リレー

どんなに優れたピッチャーでも、使い方をまちがえたら、威力は半減！　各チームのピッチャーを先発・中継ぎ・抑えに分けて、勝つための投手リレーを紹介。これがベストだっ！

個人別必勝投球術

なんてったってメジャーリーガースは打つ！　はっきり言って、みーんな強打者なんだ。だけど、どんな大打者にだって必ず不得意なコースがあるはずだ！　個人別に徹底攻略！

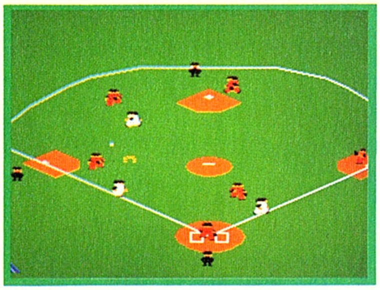




G ガイアンツ

チーム打率	.271
チーム本塁打	172
チーム防御率	2.82

さわむら賞投手くわたが加入。打線も3割打者が勢ぞろいだっ!!



しのすからしい、うまいバッティングでレフト前ヒット！

強力打線で打ちのめす!! 今年のガイアンツはこれ！

ガイアンツが強くなったぞ！ 今年のたつのりは、去年までのたつのりとはちょっと違う。真の4番バッターに成長した。クリーンナップとしては、やや非力だったよしむらもパワーアップ。くろまても元気だ。さらにやまくらの成長もうれしい。いいことづくめのようだが、1、2番に足がないのが気になるところだ。投手陣のなかでは、新戦力のくわたがいい。まきはら以上の実力がある。えがわのカーブもまだまだ健在。今年は勝つ！

先発ベストオーダー

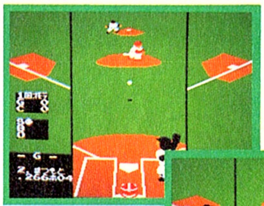
打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	こまだ	左	.266	16	10
2	まつもと	左	.266	4	16
3	くろまて	左	.308	34	7
4	たつのり	右	.302	36	7
5	よしむら	左	.320	28	10
6	しのすか	左	.324	8	6
7	なかはた	右	.314	12	7
8	やまくら	右	.270	20	4

2番まつもとが出てクリーンナップで先制!! 下位も強力だ!!

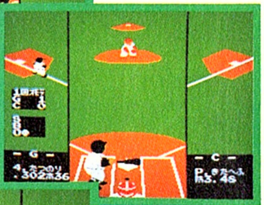
足のあるまつもとを1番か、2番に入れる。1番まつもと、2番こうのと俊足コンビでいくのもよいが、こまだをはずすのはもったいない。クリーンナップにつなぐ2番に、足のある左バッターまつもとを起用したいね。代打おかさきは、そう力がダウンして、なんでもない選手になってしまったので戦力外。先発オーダーはこれで決まり！

必勝攻撃パターン

まつもとが内野安打で出塁し、すかさず2盗。つづく、くろまて、たつのり、よしむらで得点する。これが必勝パターン。主砲たつのりは、ムリにひっぱりにいかず、確実にミートすることを心がけよう。下位打線も得点力はあるので大事にいくこと。



2番まつもとのチーム随一の機動力は貴重だ。塁に出て相手投手をかく乱させよう！



クリーンナップはセコイことは考えない。1発狙いのアッパーでいけ！



下位の要はやまくら。史上最強の8番打者だ。1発か三振かで、おもいきりのいいバッティングがベスト！

ピッチングスタッフ

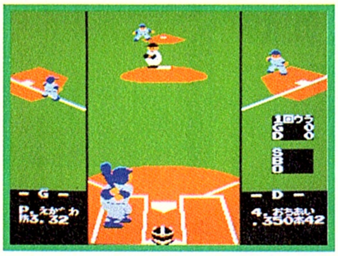
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
くわた	右	145	9	6	6	45
えがわ	右	143	16	3	4	35
すみ	左下	130	10	2	2	15
かとり	右下	135	4	12	6	15

えがわのカーブと、新戦力くわたの活躍がキーポイントだっ!!

投手リレー

えがわ → かとり → くわた

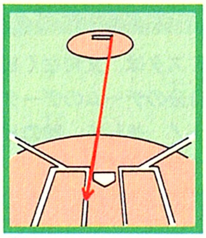
やっぱり先発はえがわ。カーブ主体のピッチングで4回まで。つづいて2番手はかとり。こんどはシュートで攻めまくる。7回からは、くわたを投入。9回までをしめくくる。これが理想のパターン。前半戦で相手打線につかまった場合は、最悪5回からくわたを出してもよい。とにかく、早め早めの継投策。これがキーポイントだ。



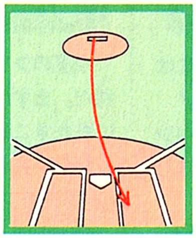
えがわのピッチングは、もうファミスタの中でしか見ることはできない……。

個人別必勝投球術

くわた

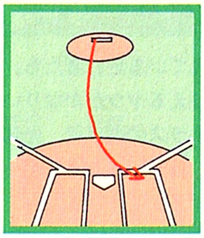


短かいイニングならシュート回転の速球が有効。右端から投げよう

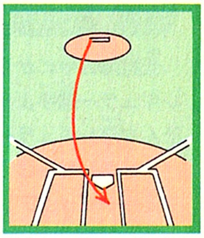


プレートのやや左から右打者の外角に逃げるカーブで三振ねらい！

えがわ

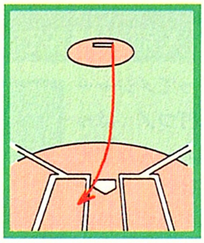


ベースを横切るあのスゴイカーブが最大の武器。多投しよう

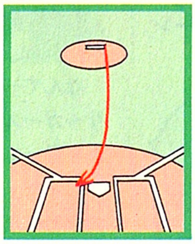


左打者に対し、外角ギリチョンにキマるカーブも効果的だっ！

すみ

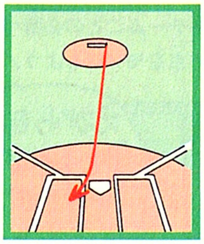


武器はカーブのみ。右打者に対し内角にくい込む速いカーブは有効

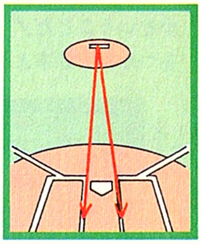


左打者には手前を横切るスローカーブでボール球をふらせよう！

かとり



プレート右端から✚の左を押しっぱなしのシュートが1番の武器だ

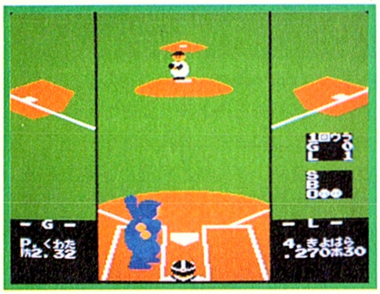


プレート中央からコーナーを突く直球も、ボール1個はずせば有効

L ライオネルズ

チーム打率	.258
チーム本塁打	168
チーム防御率	2.90

リーグナンバー１の投手王国だ!! 相手打線をねじふせろっ!!



宿命のライバル、くわたとの対決！ 速球に的をしぼろう！

弱体打線を強力投手陣でカバーする。これがカギ

技巧派、速球派ともにそろった投手陣は文句なしの顔ぶれ。リリーフから先発にまわったくどうはチームをしょって立つエースに成長。ベテランひかしおも健在。かく、わたなへの両ストッパーも強力だ！ が打線の方はいまひとつ。トップいしげのパワーダウンがいたい。まっ投高打低のファミスタだから、カンジンなのは投手力。０点に抑えれば、負けはない。強力投手陣で相手打線をねじふせてしまおう！

先発ベストオーダー

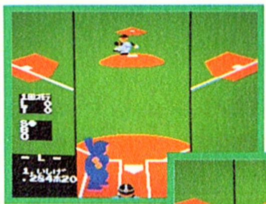
打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	いしげ	右	.284	20	14
2	よしたけ	左	.276	6	14
3	あきやま	右	.254	44	16
4	きよはら	右	.270	30	8
5	ふこひち	左	.254	18	6
6	いとう	右	.258	12	12
7	つじ	右	.266	4	16
8	かなもり	右	.272	6	12

あきやま・きよはらのA・Kコンビが爆発すればラクに戦える

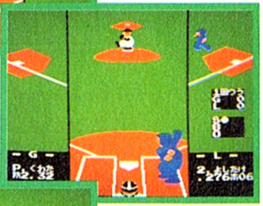
先発オーダーは１番から７番までそのまんま。８番のたなべと、かなもりを入れかえる。これでそこそこ足の速い選手が６人そろうぞ。代打陣の残り３人もまぁまぁ使えるので、下位にチャンスがまわってきたら、ピンチヒッターに出すのもよい。とにかく上位打線につないで、チャンスを得点にむすびつけよう！ これがポイントだ！

必勝攻撃パターン

１番いしげがヒットで出る。よしたけがダウンスイングで確実に走者を進め、あきやま、きよはらで返す。下位打線は期待できない。できるだけねばって相手投手を疲れさせるのに徹しよう。初球打ちは基本的にさけること。１～３番の活躍に期待する。



トップのいしげが出るのと出ないのとでは、大違い。なんとか出塁して突破口を開こう！



２番よしたけのところでヒットエンドラン、うまくいけば１、３塁だ！



よしたけがすかさず２盗して、２、３塁。あきやま、きよはらが犠牲フライで、２点先制だ、守りきろう！

ピッチングスタッフ

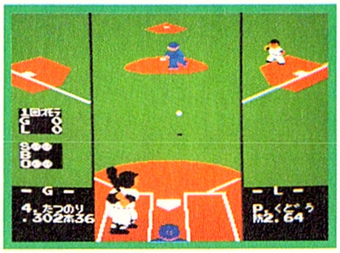
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
くどう	左	145	14	4	5	45
ひかしお	右	140	12	12	5	40
かく	右	158	9	7	5	15
わたなへ	右	148	9	2	10	15

くどう・ひかしおのMVPコンビは強力!!完封だってラク勝だ!!

投手リレー

くどう → ひかしお → かく

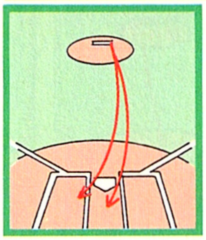
もちろん先発はくどう。５回までもてば、あとはほとんどラク勝でいける。６回から、ひかしおで８回までもたせる。９回にかくの速球でピシャリと抑える。もうひとりのストッパーわたなへは出る幕がないくらい、投手陣は安定してる。ただスタミナがなくなってきたら、迷わずピッチャーを交代。ムリにひっぱると痛いめに会うぞ！



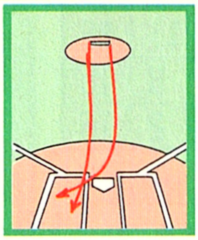
日本シリーズＭＶＰのくどうは、ライオネルズ投手陣のかなめだっ！

個人別必勝投球術

くどう

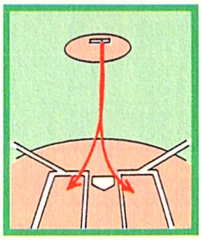


右打者には内角に角度のあるカーブと、外いっぱいに入るカーブ！

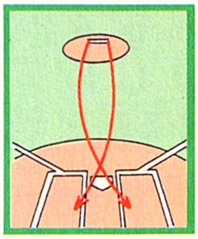


左打者には外角にボール１個分はずすカーブと逃げるカーブで勝負！

ひかしお

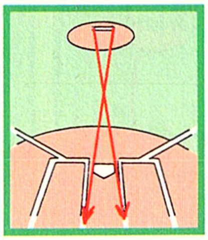


プレート中央から、カーブ、シュートを使い分けよう！

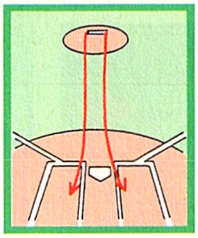


打者の胸もとをえぐる変化球も効果抜群！ フォークも使えるぞ！

かく

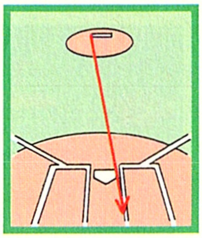


158キロの速球で両サイドのコーナーをつく。多投はさけよう

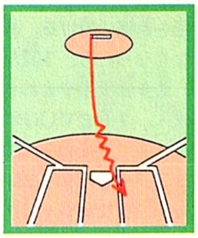


打者の外角へまっすぐ投げ、途中で変化させて外に逃げる。効果大

わたなへ



プレート左端から✚の右を押しっぱなしの速球がわたなへの武器

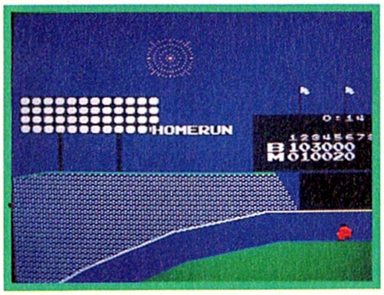


速球のあとのフォークは効果あり。少し変化をつけよう！

B ブラボーズ

チーム打率	.268
チーム本塁打	176
チーム防御率	3.85

走攻守3拍子そろった新チーム!! ベテランやまだも健在だっ!!



3・4番の1発コンビでメジャーリーガーズをたたきのめせ！

ぶうま・いしみね・やまだのレイル移籍組は強力!!

元レイルウェイズからの移籍組が6人。それも強力な選手が集まった。3、4番を打つぶうま、いしみねコンビは脅威！　ベテラン投手やまだも、スタミナは落ちたが変化球のキレはまだまだ健在だ。投手陣では他にやまおき、ほしのなど、実力のある選手がそろっている。投打のバランスから言えば、ブラボーズはピカ1。ガイアンツ、ドラサンズと並んで、マチガイなくベスト3（メジャーリーガーズは問題外）に入る強豪チームだ。

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	ふくもと	左	.284	8	15
2	ふくら	右	.286	10	13
3	ぶうま	右	.332	38	4
4	いしみね	右	.310	34	7
5	まつなか	左	.300	16	15
6	みのだ	右	.266	18	13
7	くまの	左	.286	12	13
8	ゆみおか	右	.250	6	14

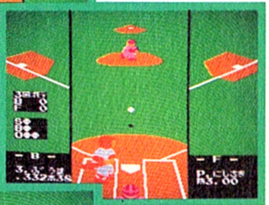
上位打線は安心！　下位に代打陣のくまのをうまく起用しよう！

1番ふくもとから、5番まつなかまでの上位打線は、文句なし。しかし、ふじた、ゆみおかの下位が弱い。代打のくまのを7番に入れよう。こいつは足が使えるので、機動力のある打線が組めるぞ。中距離ヒッターのふじたに期待する人は、8番にくまの、という手もある。他の代打陣は、投手に代えて出そう。ふじいか、たかはしがベスト。

必勝攻撃パターン

ふくもとが流し打ちで内野安打。ふくらが走者を進めて、ぶうま、いしみねの爆発コンビで得点する。5番まつなかは、以前ほどの長打力はないので、足をいかしたバッティングに専念する。1番、5番、7番の、左打者の活躍がキーポイントだ！


ノーアウトランナー2塁。2番ふくらは右狙いのチームバッティングで走者を進めよう！


元レイルの大砲ぶうま、いしみねのアベックホーマーも夢じゃない！


3、4番を敬遠してまつなかで勝負。怒ったまつなか、みごと三遊間を抜いてタイムリーヒット！

ピッチングスタッフ

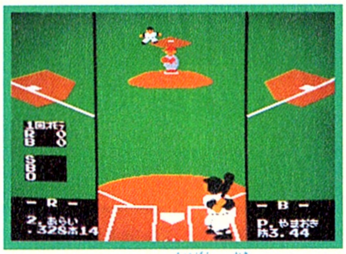
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
やまおき	右	144	9	8	6	45
やまだ	右下	138	8	10	11	35
ほしの	左	138	14	6	6	15
ふるみそ	右	138	8	4	2	15

最多勝投手やまおきが相手打線をどれだけ抑えられるかがポイント！

投手リレー

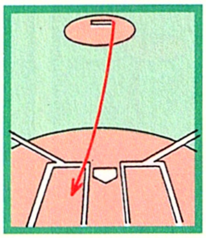
ほしの → やまおき → やまだ

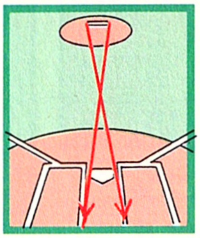
左のリリーフエースほしのを、先発に起用。大きく曲がるカーブと小さく曲がるカーブを使い分け、3回を目標に投げる。あぶなくなったら、3回から、最多勝投手やまおきを投入。7回までいければOK！　最後のシメはベテランやまだのうまいピッチングでピシャリ！　ふるみそは、変化球のキレがなく、スピードもないので延長用だ。


エースやまおきが中盤を抑えれば、あとにはベテランやまだがいるので安心!!

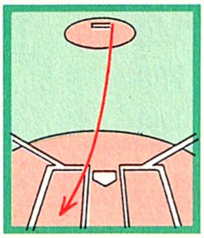
個人別必勝投球術

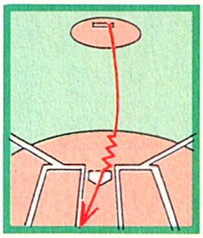
やまおき


左打者には外に逃げるシュート。右打者には胸元をえぐるシュート。

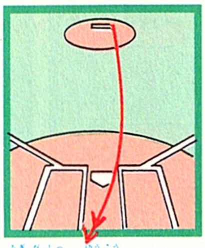

プレート端からコーナーを突く速い球も有効打者の外角をねらえ！

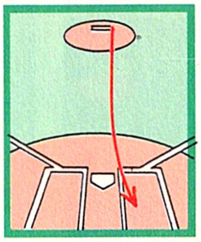
やまだ


シュートのキレは抜群！追い込んだらボールになるシュートで三振！

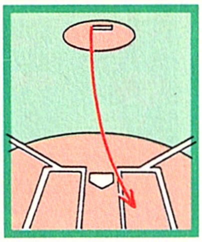

フォークも武器のひとつ。ただし、スタミナを考え多投はさける。

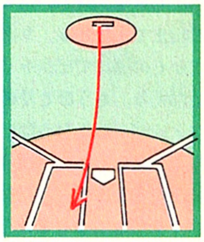
ほしの


右打者に有効なのが、外角のベース後方をなぞるカーブだ！


プレート右端からまっすぐ投げ、途中で曲げるシュートも有効！

ふるみそ

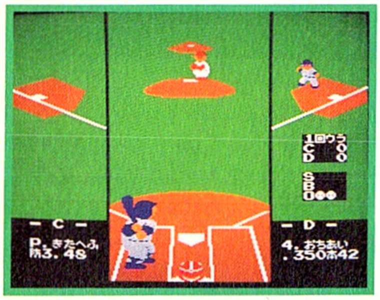

武器はカーブのみ。プレート左端から✚押しっぱなしで投げよう！


対左にはプレートやや左から✚の左を押して投げ、三振をとろう！

D ドラサンズ

チーム打率	.258
チーム本塁打	192
チーム防御率	3.27

おちあいの加入で打線が爆発だ!! 熱血監督ほしの率いる強力チーム!



フーズフーズから移籍したおちあい。リーグ一の4番打者だ!!

げいり・おちあい・うの この3人で打ちのめせ!!

なんといってもおちあいの加入は大きい。万年Bクラスだったドラサンズが、いきなりトップクラスにのし上がった。げいり、おちあい、うのとつづくクリーンナップは圧感!投手陣も、うししまが抜けたが、かくが十分にその穴をうめている。新人のこんども、なかなかのものだ。もちろん、こまつ、すきもとの両エースは健在。弱点といえば、1、2番に足がないことぐらいだ。ライバルは、ガイアンツとメジャーリーガーズのみ!

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	ひこの	右	.262	12	13
2	おおしま	右	.254	20	6
3	げいり	左	.306	32	7
4	おちあい	右	.350	42	6
5	うの	右	.272	32	10
6	ひらの	左	.276	8	17
7	なかお	右	.274	16	13
8	かわまた	左	.272	12	5

2番おおしま、つづくクリーンナップの破壊力はものすごい!!

本塁打20本の代打おおしまを、特徴のないにむらに代わって起用。2番おおしまは、相手投手にとって脅威だ。つづくクリーンナップもハンパじゃないから、この上位陣はかなりの期待がもてる。なんてったって4人合わせて本塁打126本だもん。下位のひらの、なかおもまあまあ。打順は下がったものの、ひらのの足は健在だ。穴は8番のかわまた。

必勝攻撃パターン

2番から5番までズラリそろった長距離打者。この4人は迷わず1発ねらいでいこう。おおしまは1打席目が勝負。げいり、うのはひっぱりでいく。おちあいは、流しでもひっぱりでもOK。走者をためて1発ドカンといけば、勝てるぞ!



2番おおしまは後3にげいり、おちあいが控えているだけに恐い存在!1発をねらおう!



ランナーをためて、おちあいの1発が出ればもう、勝ったも同然!



6番ひらのは下位打線でのかなめ。こいつが出塁して足でかき回せば、下位で得点できるチャンスだ!

ピッチングスタッフ

名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
こまつ	右	150	11	5	8	45
すきもと	左	140	13	5	5	35
こんど	左	150	10	2	5	15
かく	右	148	9	5	10	15

エースこまつ、ストッパーかくは強力!! 新人こんどの活躍に期待!

投手リレー

すきもと → かく → こまつ

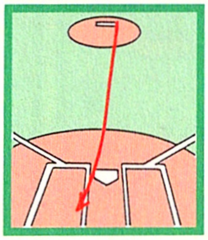
シュートピッチャーから一転してカーブピッチャーとなったすきもとを先発にもってくる。あまりスタミナがないので、4回を投げきれば合格。5回からは、かくを投入。平均球速148キロの速球をまじえ、6回までいく。7回以降はエースこまつにおまかせ。緩急自在のピッチングで、相手打線をピシャリとおさえよう!こんどはワンポイント。



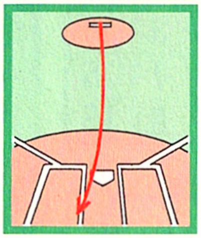
ピンチになったら、こんどを投入しよう! 速球とカーブでガンガン攻めろ!

個人別必勝投球術

こまつ

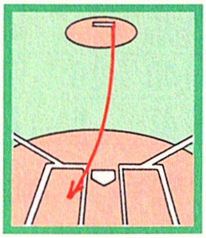


右打者には内角にするどくキレ込むシュートで攻めよう!

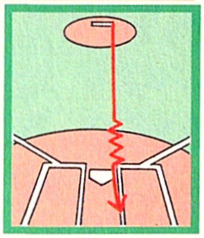


プレート中央からコーナーを突くシュートも効果的だ!

すきもと

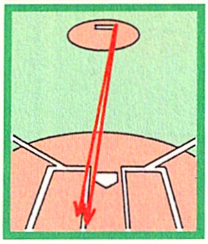


カーブが絶品。内角から外へ逃げるカーブで左打者は三振だっ!

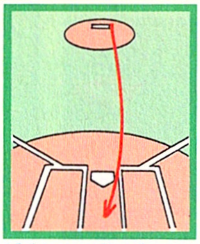


いざとなったらフォークで勝負。外角ギリギリのコースに投げよう

こんど

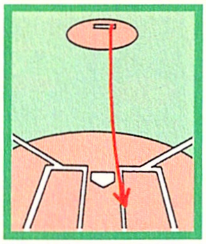


プレートの端からコーナーをつく速球が良い。ボール球もまぜよう

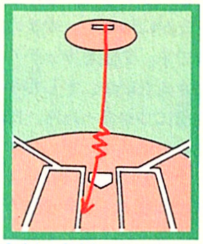


右打者には外の大ボールと見せかけ、外角いっぱいに入るカーブだ

かく



スピードのあるカーブで外にボール1個分はずす。これがベスト

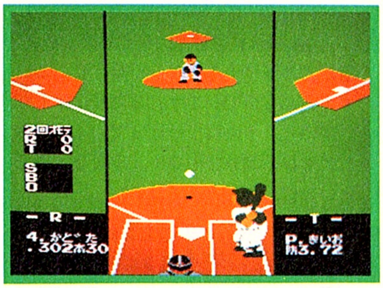


速球、速球ときて、フォークを投げれば打者はつい振ってしまう!

R レイルウェルズ

チーム打率	.270
チーム本塁打	194
チーム防御率	3.54

以前ほどのパワーはないものの、新生レイルは今年も手強いぞっ!!



○かどたが4番打者に成長。レイル打線のカギをにぎるっ!!

投打がうまくかみ合えば優勝だって夢じゃない!!

ブラボーズの独立によって、ごっそり主力選手が抜けた。戦力は大幅ダウン。とはいえまだまだ平均レベル以上の強さはある。おおいし、ささきは足が使えるし、かどた、でひす、おぐりの1発も期待できる。投手陣もそこそこ良い。先発タイプのふしもと、リリーフタイプのやまたか、この2人は投手陣の柱だ。このチームはこれだっ! というウリはないが、投打のバランスがとれた好チームになった。打倒メジャーは十分いける!

先発ベストオーダー

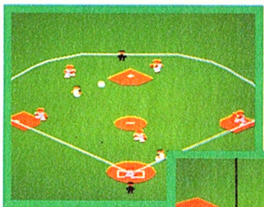
打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	おおいし	右	.282	12	17
2	あらい	左	.328	14	13
3	やまもと	左	.268	16	12
4	かどた	左	.302	30	4
5	でひす	右	.334	26	8
6	おぐり	左	.298	26	7
7	すずき	右	.254	20	10
8	ささき	左	.280	10	16

おぐりの1発!! ささきの足!! スタメン起用で打線を強化!!

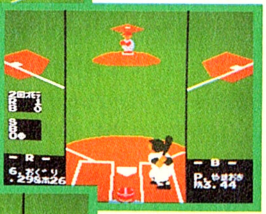
代打陣のおぐり、ささきを先発で使わない手はない。6番むらかみに代えておぐり。こうすりゃ、かどた、でひす、おぐりとつづき、相手投手への威圧感はなかなかのものだ。7番には、足のこうのより意外性のすずきを入れる。8番には、まったく使えないやましたをはずし、俊足ささきを起用。上位につなげる大事な打者だ。ただ3番のやまもとがイマイチ。

必勝攻撃パターン

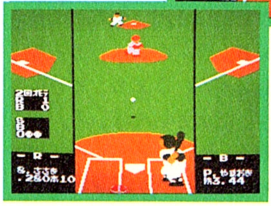
おおいしは足をいかして三遊間ねらいもいいが、球にさからわないバッティングがベスト。(もちダウンスイング) 2、3番で走者を進め、4～6番の1発トリオで大量点。8番ささきは三遊間ねらいの内野安打で、なんとか上位につなげよう。



○2番あらいの活躍は重要なキーポイントだ 内野のあたまを越すうまい打撃で勝負!



○6番に入れたおぐりも期待できる かどた、でひす、おぐりで3連発だ!



○8番ささきは上位打線につなぐ、だいじな打者 左に流せばなんとかなる 凡フライを上げないように!

ピッチングスタッフ

名前	投	打率	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
ふしもと	右	141	12	7	2	40
あわの	左	145	10	4	3	40
やまたか	右	140	10	7	7	15
いのうえ	右	142	6	6	6	15

総とっかえの投手陣は層が厚い!! 新人王あわのの活躍がポイント!!

投手リレー

ふしもと → やまたか → やまの

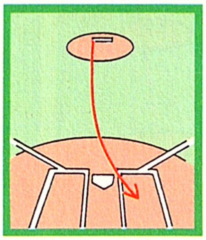
先発はエースふしもと。カーブ、シュートともキレはバッチリだ。なんとか5回までもたせて、やまたかにつなぐ。やまたかで6、7回をキッチリ押さえたいが、もし相手打線につかまったら、即あわのにスイッチ。スタミナ十分のあわのなら4イニングくらいラク勝だ。いのうえは、もしもの時のために延長要員としてとっておこう。



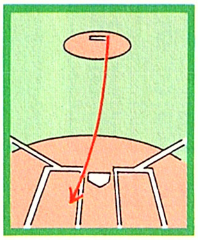
○レイルの投手陣はつぶぞろい。エースふしもとの変化球で相手打線を封じ込め

個人別必勝投球術

ふしもと

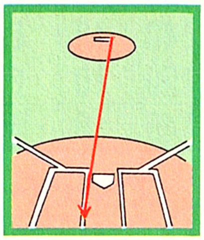


フォークがないので、大きく曲がるスローカーブを投げれば有効!

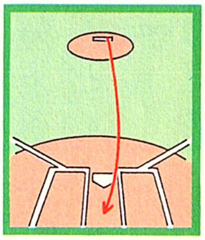


プレートの端から＋の左を押しっぱなしのシュートはそう打てない

あわの

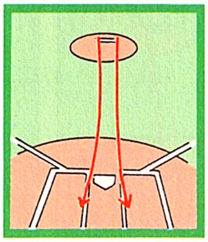


プレートの右から、右打者の内角にズバッといく速球で勝負しよう

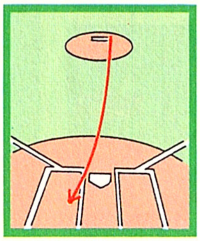


右端からいったん外にはずし、右打者の外角にキメるカーブが強力!

やまたか

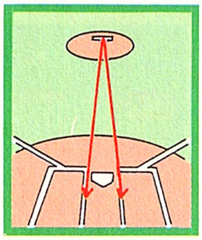


直球と見せかけ打者の手前でクィッと外に曲げる。簡単でベスト。

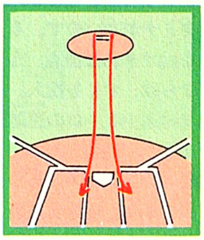


ふしもとと同じく、＋押しっぱなしの対角線シュートも武器になる!

いのうえ



プレート両端からコーナーを突くピッチングでかわそう。



外角にボール1個分はずす変化球を使おう。あとは緩急をつける。

C カーズ

チーム打率	.263
チーム本塁打	162
チーム防御率	2.90

きたへふを中心とした強力投手陣！
機動力をいかした攻撃がポイント！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	しようた	左	.302	2	17
2	やまさき	左	.300	10	15
3	よしひこ	左	.284	16	18
4	こばや	左	.292	24	8
5	なかしま	左	.290	16	14
6	きぬかさ	右	.258	22	8
7	らんす	左	.234	38	6
8	代打おさない	左	.242	14	10

1・2・3番の俊足トリオでかき回し、らんすの1発に期待！

こうじの抜けた穴は大きい。新外人のらんすは、ツボにハマればでかいのを打つが、確実性に欠ける。ただ、しようた、やまさき、よしひこの俊足トリオが良い！　スチール、タッチアップなど、機動力を生かして少ないチャンスをものにしよう。8番には、先発でおさないを使うのがグッド！

ピッチングスタッフ

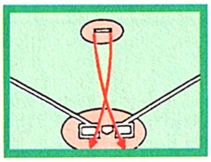
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
きたへふ	右	140	12	10	6	40
おおの	左	140	10	4	8	35
かわはた	右	148	6	5	10	15
つだ	右	152	3	6	14	15

投手リレー

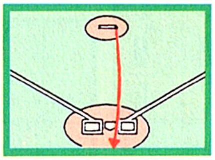
きたへふ → おおの → かわはた

きたへふ、おおので7回を投げる。どちらを先発にするかは相手しだい。押さえはかわはた、つだでキマリ！

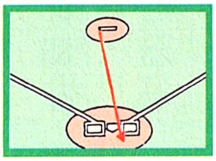
個人別必勝投球術



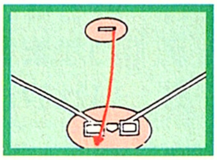
きたへふ
プレートの左端からのカーブ、右端からのシュートでコーナーギリギリを突く。この対角線を使った投球で勝負！　打者の手元でいきなり内角にキレ込む変化球も効きめ有。



おおの
右打者に対しては、プレート右端に立ち、外角のボール球と見せかけて、途中で✚の左を押し外角いっぱいに決めるカーブが有効。そのままボールになる球も折りまぜよう。



かわはた
プレート左端から、✚の右を押しっぱなしの直球は有効。とくに左打者にとっては、内角にするどくキレ込んでくるので打ちにくい。追い込んだらフォークでしとめよう！



つだ
1イニングぐらいなら、152キロの速球と得意のフォークボールでガンガンいける。もうちょっと投げなきゃならない状況なら多投は禁物。対角線を使ったシュートで勝負！

F フーズフーズ

チーム打率	.270
チーム本塁打	162
チーム防御率	2.90

大幅にパワーダウンしたフーズ！
投手陣のフンバリに期待しよう！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	しらい	左	.258	12	14
2	よこた	左	.292	10	14
3	たかさわ	右	.295	14	15
4	ぶりゆ	右	.310	28	7
5	ふるや	右	.286	22	14
6	りい	左	.294	18	5
7	代打にしむら	左	.276	4	18
8	代打しまだ	左	.270	8	16

おちあいの抜けた穴は大きい！機動力をいかして足でかき回せ！

あれだけ強かったフーズがパワーダウン。大砲がいない打線は相手に威圧感がない。しかし機動力は自慢できるものがあるぞ。代打のにしむらとしまだを7、8番で使えば、下位から上位にかけて足の速い選手がズラリ！　とにかく、ぶりゆ以外は非力だから足でかき回すしかないね。

ピッチングスタッフ

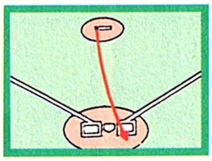
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
にしさき	右	143	10	2	4	40
そう	右	145	8	7	8	40
まつうら	右	140	12	5	3	15
うししま	右	145	9	5	14	15

投手リレー

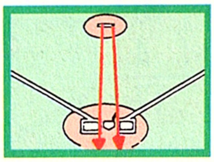
そう → まつうら → うししま

好投手そうを先発。つづいて、まつうら、うししまとリレー。3人で9回もたなかったら、新人にしさきを投入。

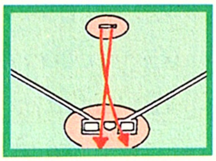
個人別必勝投球術



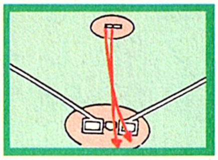
にしさき
シュートとフォークがほとんどないので、狙い球をしぼられると弱い。右打者には外角にはずすカーブと速球。左打者には同じカーブと速球で胸元をつく。これがベスト！



そう
速球、変化球ともにすぐれている。1球ごとにコース、球種をちらせばそうは打たれない。ただプレート中央からのカーブ、シュートはコースが甘くなるのでさけること。



まつうら
ストライクゾーンを横切るカーブでカウントをかせぐ。最後はプレートの中央よりやや右に立ち、✚の左を押しっぱなしの速球でボール球を振らせる。速球は決め球に使え。



うししま
フォークが絶品。速球もある。短かいイニングなら、外角ギリギリを突いた速球とフォーク中心の投球で十分！　長いイニングならカーブを折りまぜて緩急をつけよう。

S スパローズ

チーム打率	.267
チーム本塁打	192
チーム防御率	4.38

助っ人ほうなああの加入で打線がパワーアップ！　だが投手陣が……

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	あらい	左	.292	12	11
2	しぶい	右	.238	8	14
3	すきうら	左	.290	24	7
4	ほうなあ	右	.342	46	7
5	れおん	右	.304	26	5
6	ひろさわ	右	.266	18	9
7	代打わかまつ	左	.288	12	6
8	いけやま	右	.252	12	8

ほうなあを軸とした強力クリーンナップは頼りになるぞっ！

なんといっても、ほうなあの加入は大きい。4番打者としてはリーグ1の実力だ。また、その前後のすきうら、れおんもなかなかの強打者。全体的に足が遅いので、クリーンナップの1発攻勢で試合を決めよう！　7番のやえかしはドン足で使えないので、わかまつかすみに代えた方がいいだろう。

ピッチングスタッフ

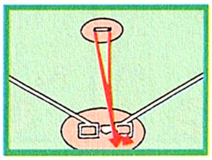
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
いとう	右	135	9	4	2	40
おばな	右	135	8	4	3	35
やの	左	140	8	3	2	15
たかの	右	150	10	2	9	15

投手リレー

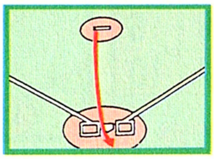
いとう → おばな → たかの

いとう、おばなの両投手でふんばり、なんとかリリーフエースたかのにつなぎたい。やのはワンポイント。

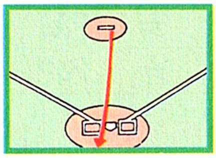
個人別必勝投球術



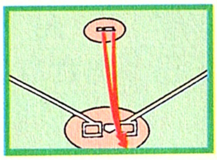
いとう
対右打者の場合、フレートの左端に立ち、外角いっぱいを突く直球と、フレート右端からまっすぐ投げ、打者の手前で外にはずすカーブが有効。左打者には外角攻めて勝負！



おばな
タイフは、いとうとほとんど同じ。で左打者の攻め方をも少しくわしく。フレートの左端に立ち、いったん外にはずすと見せかけ、ベース後方をかすらすカーブが有効だ！



やの
武器はカーブだけ。弱体投手陣のなかでも、こいつはとくに使えない。ただ唯一の左投手ということで、左封じのワンポイントとしてなら使える。外角を突くカーブで勝負。



たかの
スパローズの中でいちばん頼りになるが、スタミナがない。得意のカーブを主体にした組み立てで勝負！　シュートがないのでフレートの位置を1球ごとに変え工夫しよう。

W ホイールズ

チーム打率	.263
チーム本塁打	146
チーム防御率	4.11

やっぱりホイールズは機動力！走り出したら止まらないぜっ！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	ゆたか	左	.304	12	17
2	たかはし	左	.238	2	15
3	やしき	左	.294	10	19
4	ぽんせ	右	.312	34	12
5	かたひら	左	.300	16	5
6	あどち	左	.258	24	10
7	代打たしろ	右	.256	20	4
8	代打ひろかす	左	.272	4	17

新生スーパーカートリオで走りまくり相手投手をかく乱しよう！

ホイールズといえば足。これしかない！　1〜3番のスーパーカートリオと、ひろかすで走りまくれ！　ダウンスイング（打つ瞬間✚の下を押すやつね）で三遊間をねらう。内野安打で出塁すればこっちのものだ。足をからめた攻撃で得点しよう。あとはパワーアップしたぽんせの1発に期待！

ピッチングスタッフ

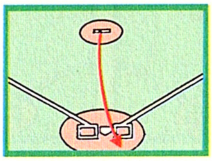
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
えんど	右	143	11	3	14	45
にうら	左	140	12	7	8	35
なかやま	右	145	8	2	2	15
さいとう	右	143	12	6	10	15

投手リレー

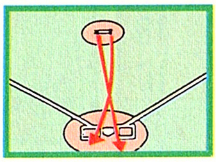
にうら → えんどう → さいとう

にうらが4回まで変化球でかわし、えんどにつなぐ。おさえはもちろん、さいとう。ワンポイントになかやま。

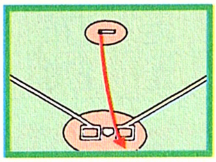
個人別必勝投球術



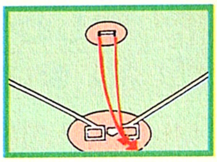
えんど
右打者には外角いっぱい、左打者には内角をえぐるカーブを投げれば０Ｋ！　忘れたころのフォークボールも効果抜群！　スタミナもあるので追い込んだら速球でつるのも良し！



にうら
カーブ、カーブで攻め、プレートの左端に立って✚の右押しっぱなしのシュートで三振！　これはいける。いざとなったらフォークもあるぞ。でも多投はさけよう。



なかやま
もし使うなら、ワンポイントか、せいぜい1イニング。プレートの端からコースギリチョンにカーブを投げよう。おもいっきり速いやつと、スローボールを使い分ければ○。



さいとう
左端に立ち、ストライクゾーンを横切るカーブ。右端に立ち、右打者の外角にボール1個分はずすカーブ。この2つを主体にシュートとフォークを折りまぜて三振を狙おう。

T タイタンズ

チーム打率	.257
チーム本塁打	172
チーム防御率	3.68

あの破壊力はどこへいったやら…きいお、なかにしの活躍に期待！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	まゆみ	右	.290	26	12
2	きたむら	右	.248	8	13
3	ばあす	左	.332	44	5
4	かけふ	左	.278	26	6
5	おかだ	右	.280	22	8
6	さの	右	.268	12	6
7	代打 たお	左	.240	10	11
8	代打 やぎ	右	.232	4	15

トップまゆみ、大砲ばあすの1発に期待！　やぎの足も使える！

かつてのダイナマイト打線がパワーダウン。新しくレギュラーに加わったきたむらは、前のよしたけに比べ走力がいまひとつ。代打陣も、かしわは、かわとうが抜け層がうすくなった。頼れるのは、ばあすと、トップのまゆみだけ。この2人の前に走者をためて、1発ドカンといけば勝てる！

ピッチングスタッフ

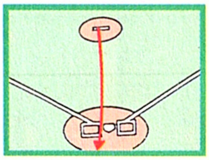
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
きいお	右	144	10	6	10	40
なかだ	左	140	7	5	6	35
いのまた	左	135	7	4	4	15
なかにし	右	140	12	6	3	15

投手リレー

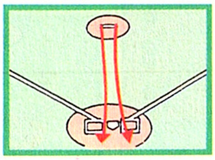
きいお → なかだ → なかにし

大黒柱きいおでいけるとこまで。あとは、なかだ、なかにしとリレー。いのまたは延長要員としてとっておこう。

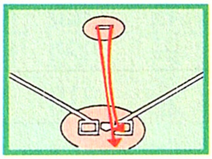
個人別必勝投球術



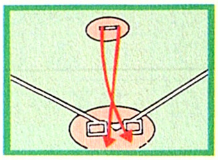
きいお
タイタンズのエース。速球、変化球はスクレもの。左打者には外ににげるシュートが有効。プレート左端からほんの少し中央寄りに立ち、✚の左押しっぱなしだ。



なかだ
プレートの端に立ち、そこからまっすぐ投げ、打者の手前でボール1個分外にはずす。キレが悪くなったら✚押しっぱなしの対角線投法。いちかばちかのフォークも良し。



いのまた
ちょっと頼りない。小さく曲がるカーブと大きく曲がるカーブを使い分けよう。それと右打者に対し、プレートの右端から✚の右を押しっぱなしの速球。これがなかなか。



なかにし
カーブがいい。左打者には、内角にくい込むカーブと、外にはずれるボール球と見せかけ、外角にキメるカーブが有効。シュートの対角線投法もギリギリストライクになる！

N ナムコスターズ

チーム打率	.259
チーム本塁打	86
チーム防御率	3.27

せひうすのフォーク、きやらかの超変化球で相手打線を封じ込め！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	ぴの	左	.260	2	22
2	るうく	右	.250	2	12
3	たろすけ	右	.290	10	6
4	ぱつく	右	.300	20	3
5	かけきよ	左	.280	10	10
6	にやむこ	右	.280	12	2
7	代打 まつぴ	左	.260	2	14
8	さんま	右	.245	2	14

俊足ぴのが出ればなんとかなる！　出なけりゃ得点はむずかしいぞ！

戦力的にはほとんど変わってない。あいかわらずの最下位候補だ。とにかく打撃陣で使えるのはぴのひとり。だけど、このぴのはハンパじゃないぞ！　左にころがせば、ほとんど内野安打。塁に出れば、あれよあれよという間にホームインっていう感じ。得点をとれるかどうかは、ぴのの活躍しだい！

ピッチングスタッフ

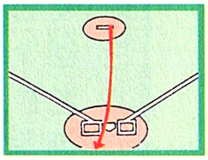
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
ぴぴ	左	150	8	3	1	40
せひうす	右	135	6	6	9	35
ぼすこ	右下	130	11	6	2	15
きやらか	左下	138	14	14	0	15

投手リレー

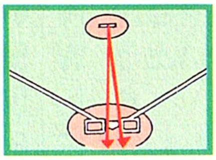
ぼすこ → せひうす → きやらか

先発は、ぼすこ。2回目標でいく。もてば3回まで。2番手せひうすは6回まで。7回以降はきやらか、ぴぴで押さえる。

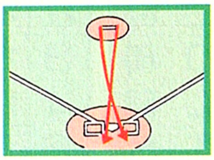
個人別必勝投球術



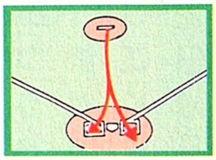
ぴぴ
カーブを中心としたピッチングで攻めるのがベスト！　追い込んだら、プレート右端から✚押しっぱなしの速球で勝負！　150キロのスピードは威力抜群だぞ！



せひうす
プレート中央から両サイドを突く。スタミナがなくなると、甘いコースにいっちゃうので要注意！　フォークも武器のひとつだ！　決め球に使おう！　多投は禁物だぞ！



ぼすこ
下手投げからくり出すカーブは威力あり。カーブで攻めて、カウントをかせごう！　最後はプレート右端から左にキレていくシュートで三振をねらおう！



きやらか
超ド級グニャグニャ変化球で、ボール球を振らせよう！　ただ、変化球を曲げすぎて、デッドボールにならないように！　ベースを横切る球が効果抜群だっ！

M メジャーリーガーズ

チーム打率	.306
チーム本塁打	421
チーム防御率	1.42

チーム本塁打421本の超ド級打撃陣！　投手陣も並みじゃないっ！

先発ベストオーダー

打順	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	ぱけと	右	.358	40	14
2	ぐいん	左	.360	18	19
3	すとろう	左	.290	36	16
4	まつちん	左	.382	40	5
5	まくが	右	.300	61	6
6	しゆみと	右	.320	48	6
7	ばふい	右	.320	52	8
8	おすみす	左	.310	2	18

打てばホームランの強力打者がズラリ！　文句なしの破壊力！

データを見ただけでホレボレする打撃陣。1番から8番までキレ目がない。2番に俊足の左打者ぐいん、4番に打率の低いかあたあに代えて、まつちんを入れる。これでさらに打線を強化。ま、どういじくっても実力はずば抜けてる。足なんぞいらないって人は、2番まつちん、8番かんせこでいこう！

ピッチングスタッフ

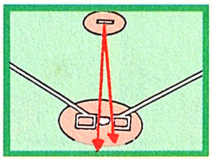
名前	投	球速	カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
らいあん	右	165	8	6	2	50
すこつと	右	140	7	4	14	40
ばれん	左	135	8	16	14	20
りげと	左	146	7	5	3	20

投手リレー

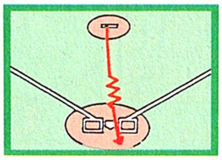
すこつと → ばれん → らいあん

すこつとでいけるとこまで。バテてきたら、ばれんにスイッチ。最後はらいあんの速球でしめる。りげとは延長用。

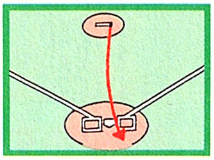
個人別必勝投球術



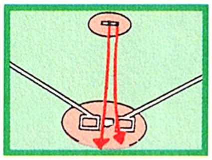
らいあん
リーグ1のスタミナと、リーグ1の速球は目を見はるものがある。変化をつけた速球でブンブンとばしても平気。たまにスローボールを外角に投げれば効果倍増だ。



すこつと
フォークがスゴイがあとは並。だからといってフォークの多投はダメ。ほとんど落ちるので相手に見逃がされちゃう。やっぱりカーブ主体でいこう。甘いコースは絶対禁物！



ばれん
リーグ1の変化球投手。シュート、フォークが天下一品。投げた後、✚の右を押せばグニャッと曲がるシュートで、コーナーを突こう。もちろんカーブも使えるぞ。



りげと
こいつは人並み。速球とカーブが武器の左投手。タイタンズのなかだにタイプが似てる。内角を速球で攻め、追い込んだら外角にはずす変化球で三振ねらい！

ファミスタ'87優秀選手

各部門別に上位10名の成績優秀者をドンと紹介！　しっかりチェックしようぜ！

投手部門

優秀選手の投手部門は、球速、カーブ、シュート、フォーク、スタミナの各能力を得点計算し、総合力を評価したものだ。先発投手の1位にひかしお、4位にくどう、そして救援投手の4位にかくと、ライオネルズの投手陣は優秀だ。ブラボーズもツブぞろい。ガイアンツの投手が1人も入ってないのが意外だったね。

打撃部門

打撃部門はメジャーリーガーズの選手がうじゃうじゃ。このチームは問題外として、スパローズのほうなあ、タイタンズのばあす、ドラサンズのおちあい。この3人が強打者ベスト3。本塁打部門5位のあきやまは打率が2割ちょいしかないので、確実性なし。元レイルの3、4番コンビでひす、ぶうまも打率部門で入賞だ。

先発投手

順位	名前	チーム	得点
1	ひかしお	L	64
2	きたへふ	C	61
3	こまつ	D	60
4	くどう	L	58
5	きいお	T	57
6	やまおき	R	56
6	やまだ	R	56
6	にうら	W	56
9	らいあん	M	54
9	そう	F	54

救援投手

順位	名前	チーム	得点
1	ばれん	M	67
2	きやらか	N	61
3	さいとう	W	55
4	かく	L	54
5	うししま	F	53
6	かく	D	51
6	ほしの	B	51
8	やまたか	R	47
9	かわはた	C	46
10	たかの	S	43

打率

順位	名前	チーム	打率
1	まつちん	M	.382
2	ぐいん	M	.360
3	ぱけと	M	.358
4	おちあい	D	.350
5	ほうなあ	S	.342
6	でひす	R	.334
7	ばあす	T	.332
7	ぶうま	B	.332
9	あらい	R	.328
10	しのすか	G	.324

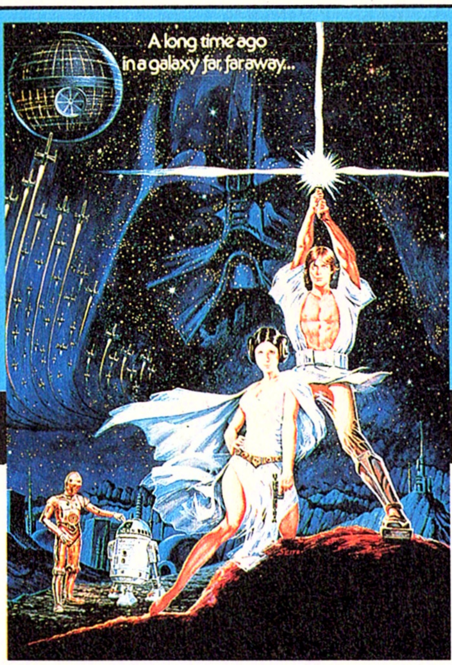
本塁打

順位	名前	チーム	本塁打
1	まくが	M	61
2	ばふい	M	52
3	しゆみと	M	48
4	ほうなあ	S	46
5	ばあす	T	44
5	あきやま	L	44
7	おちあい	D	42
7	かんせこ	M	42
9	まつちん	M	40
9	ぱけと	M	40

ホットゲームスキャナー



最新ソフト徹底紹介



スターウォーズ

ナムコ	カセット（1M＋1M）
12月4日	
￥4,900	

文／編集部　ヒラ坊

映画公開から早や10年。ゲームで名作を見る!!

さて12月。今年のビッグタイトルの総決算!!てなノリでスターウォーズが発売だ。光と音とスピードの刺激がぎっしりで、加えてドでかいストーリー。（おまけに親兄弟の人情話なんかもあってさ）とくればゲームの題材としては申し分なし。いやがおうでも期待で胸高まるってもんだ。でも、ゲームソフトってのは、ある種の魔物。フタを開けてみるまでわからなかったりする。というわけですみずみまでチェック＆抜かりなく必勝法大公開。

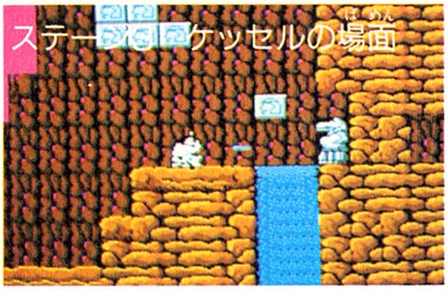
君はジェダイ騎士ルーク

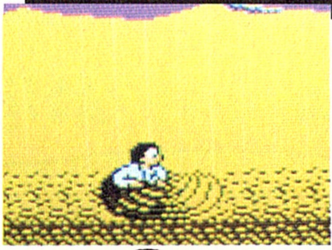
スターウォーズのゲーム構成は大きく分けて下の写真の3種類と思っていい。タテヨコのスクロールのシーンでは、例のジャンプと武器使用で敵陣を進み、3Dシーンでは前方から迫る敵をシューティングしてしまう。そしてラストステージ13面では、時間内に目的に到達できるかを競うタイムトライアルの高速スクロールの登場だ。この3つのゲーム性に完全にこなした者が、スターウォーズの覇者となれるってえわけだ。

きっとこうなる　半年間考えたボクの「心のスターウォーズ」

タイトル発表以来、スターウォーズって「どんなゲームかな？」って想像してたあれこれをちょっと紹介!!　まず最後は3Dシューティングで決まりっとばかり思ってた。あのラストは、はずせないもの。それとランドスピーダーの追走シーンも欠かせそうもない。（このへんは背後の敵をどーやって表現するか、も考えてたけど長くなるので略）あと、R-TYPEを見ててひらめいたんだけど壁に当たると「反射するレーザー」なんかも欲しいところ。で、ライトソードはひと振りごとにヴォーンと唸りの効果音が入ってえ……などなど。でも、実物のゲームを見てみると、ほとんどがハズレ!!　言いわけするわけじゃないけど、どうやらこのゲーム、ストーリーの再現に力入れ過ぎって感じで、原作からハミ出した映像の盛り上げやゲーム性はみんなカット、の雰囲気なのだ。どうやらボクは無い物ねだりをしてしまったようだ……こりゃ、トホホ。

▶タテヨコスクロール





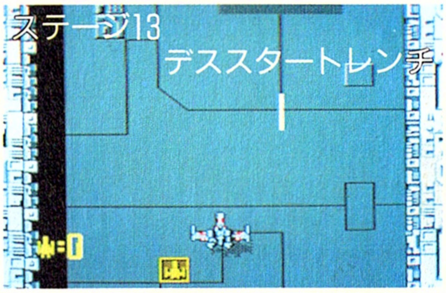
大きな責任の重みで地面にくい込みそうだ



▶3Dシューティング



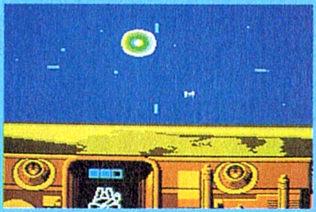
▶高速タテスクロール



✖各ステージ紹介

名称	星の特徴	救出する仲間
1 タトウーイン	砂漠の惑星	R2D2
3 ケッセル	山岳地帯	ベン・ケノビ
5 イスカロン	氷の惑星	C3PO
7 デススター	帝国軍の要塞	レイア姫
9 ティナ	氷の惑星	ハン・ソロ船長
11 ヤビン	反乱軍の拠点	チューバッカ
13 デススタートレンチ	敵要塞の内部	

偶数（2、4、6…）面は1から3、3から5…の各惑星間の移動を意味する。この時に3Dシーンとなる

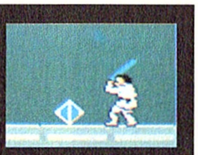


▶次なる目的地が遠くに見える。あの色は、ケッセル。無事到着なるか？

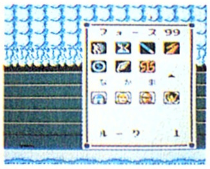
主人公ルークのパワーアップ

プレイヤーが操作するルークは、フォース(理力)を使うことにより、一定時間あるいはミスするまでの間、パワーアップできる。

フォースは、敵を倒すか特定の石を破壊した時に現れ、ノービスミッションなら大(4)、小(2)、の2種類がある。(ただしボスを倒したときは20の値をもつ特大のフォースが出現)そのフォースを集めれば新しい能力を身につけることができるのだ。ただしパワーアップ時には、フォースを消費(下表の数字がそれ)するので、貯め過ぎず、使い過ぎず!!



▲敵を倒し、フォースが出たら、すかさず取る。という習慣を身につけておきたい



▲フォースが5増えるごとに新しい能力を覚える。つまり35フォース値以上あればフル装備!



5 ランニング
移動速度のスピードアップとジャンプ力のアップが同時に身につく。



10 ストップ
敵の動きを一定時間止めることができる消費量が少ないため使用頻度が高い



15 ライトニング
ライトソード(剣)の先からビームを発射できるので攻撃範囲が広くなる



20 サンダー
画面中に表示されている敵(ボスなどには無効)を一瞬のうちに倒すことができる



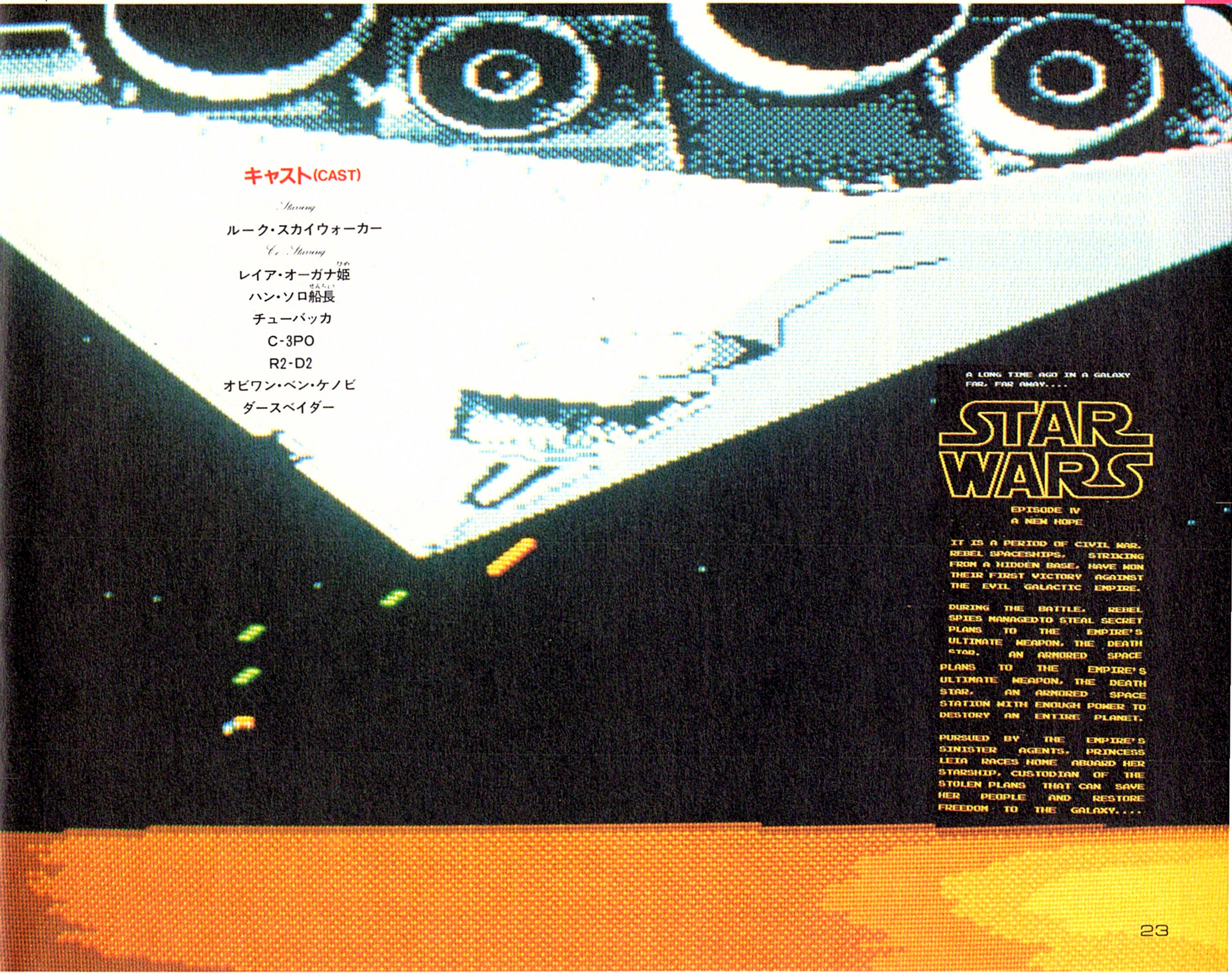
25 バリア
ルークがダメージを受けなくなる。はっきり言って一定時間無敵。ただし例外も



30 フロート
ルークが空中を飛べるようになる。足もとに危険の多い場所で使おう



35 謎のフォース
何が起こるかわからない。使う場所によってはとんでもない目にあうかも……



キャスト(CAST)

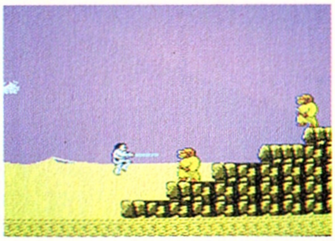
Starring
ルーク・スカイウォーカー
Co-Starring
レイア・オーガナ姫
ハン・ソロ船長
チューバッカ
C-3PO
R2-D2
オビワン・ベン・ケノビ
ダースベイダー

〔デモ画面〕



▲では、ここからはスターウォーズのとりわけ目につくポイントと、その簡単な必勝法をズラーっと紹介することにしよう。となると、まずはデモ画面から話を進めたい。ゲームのデモ画面は、映画のファーストシーンと全く同じで、スターデストロイヤーの大写しから始まる。上のカットのあと、P23の右下写真へと変化するさまは、まさに映画的。今までに300本近く発売されたファミコンソフトの中でも、屈指のデキの良さだ。さて、ここからが本番だ。

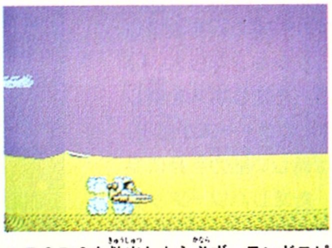
ステージ①



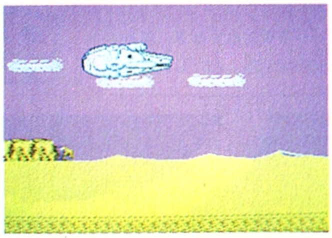
▲まずはタトゥーインで、ルークの操作性の微妙なニュアンスをつかんでしまうのが得策。ところでボクは、砂漠のシーンでは風が吹くと砂が舞い上がるようなグラフィックを想像してた。(まだ言ってる)



▲一見すると、ダースベイダーだが、実は幻影に過ぎない……ことは知ってるよね。で、このあとサソリベイダーに変身するわけだけど、サソリベイダーなら正面からの攻撃でも大丈夫。まあ、このへんは簡単。

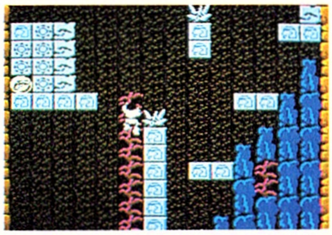


▲R2D2を救出したら必ず、ランドスピーダーのアイテムを取ること。これから先の道のりを歩いて行くようだと1ミスは必至だからね。ところでランドスピーダーに乗り込んだら敵に体当たりできるわけだけど、あくまでも前進を心がけて。

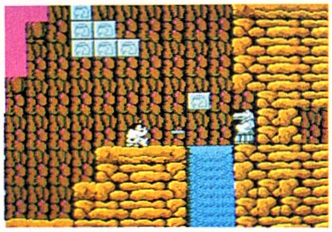


▲一気にタトゥーインを駆け抜ければ、自動的にステージ2の3Dシーンへと切り替わる。そう、このゲームの場合、点数表示が無くて、エンディングまでのクリア時間の表示があるわけだから「一気に」のポリシーを貫ぬくのが賢いやり方。

ステージ③



▲ケッセルのこのあたりから、タテ移動のシーンが多くなる。落ちたら一発でミス。というのは、ちと厳しすぎる気がするけど、次に飛び移るポイントを覚えれば恐くない。



▲ここはルークが飛び道具を持ってないとちょっとキツイ。レーザーガンのアイテムを取っておくか、さもなければフォースを使ってライトニングを装備してしまおう。



▲一画面あたりの情報量(敵の出現パターンや地形の設計、トラップの種類など)が少ない印象を与えるこのゲームだけに、この宙を浮かぶ移動床が、悲しいかな、やけに難しく感じる。下の「トゲトゲ」には、くれぐれも気をつけよう。ところでこの部部を見てもわかるように、スターウォーズには「トゲトゲ」がいっぱいある。ルークの行動パターンは、敵キャラよりも、「トゲトゲ」をはじめとする地形の障害によって決められることが多い、ということを知っておこう。

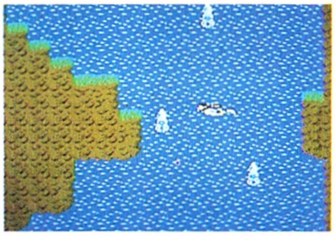


▲ステージ3のボスは、ギャオスベイダー。仲間の居場所のヒントを言ってくれるなかなか良心的な(?)ヤツだ。とはいえ、ここまで来たら、もう後戻りできない。というのはこのメッセージウインドが消えた瞬間にルークの足もと(ハシゴの一番上のブロック)が、ズンズンズンって感じで閉じてしまうからだ。ちなみに、このギャオスベイダーをやっつけてからでないと、仲間の所に行っても救出はできないからそのつもりで。

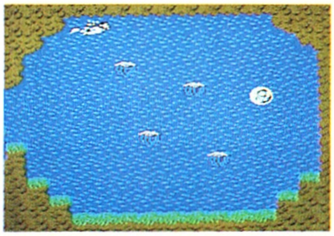
ステージ⑤



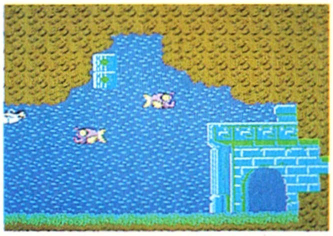
▲水の惑星イスカロンに来ると、グッとルークの操作が難しくなってくる。✚の上下左右どこを入れても、ルークの動きに慣性が働いて、ズズッーっと滑る感じでオーバーアクションしてしまうからだ。このステージのコツは、一旦カッチリと上下の位置を定めてから、気前よく左右にルークを振ることに尽きる。タテスクロールは、この応用で考えればなんとかなるさ。(無責任)



▲で、なんとかなるはずのタテスクロールの場面。ところがルークは、横向き(横に長い状態)のまま下に潜っていくので、左右の敵・障害物に当たりやすいのなんの。ソードでやっつけながら進まないと苦しい。

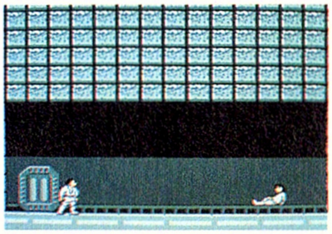


▲ありました! 隠し部屋的ノリのヘンな場所!! 潜行中に石を崩して入ってみたらコレだもんなあ、なのです。た・だ・し、スターウォーズでは隠しアイテムに気を奪われるより、手堅くフォース集めが基本だ。

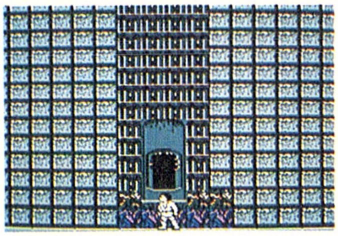


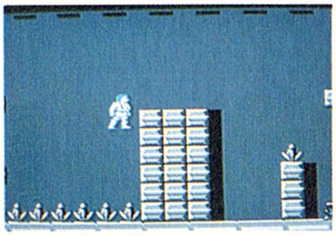
▲この入口の奥にボスキャラがいるわけなんだけど、ステージ5までのマップのつくりは、わりと素直。完璧にアクション重視の設定だ。だが、ステージ5を境にマップ・ルート選びが複雑になってくる。

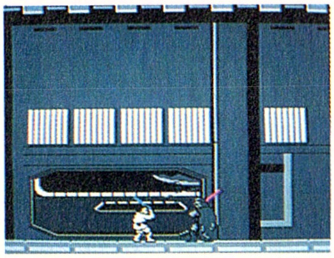
ステージ⑦



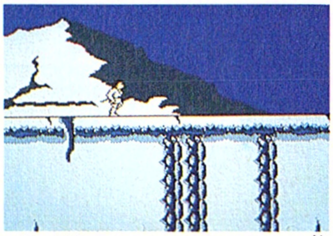
▲ステージ5までは、(以降)もまずボスを倒してから仲間救出、が順序だったけどステージ7だけは逆になっている。レイア姫を助けないことには先に進めないシーンがいくつかあるのだ。

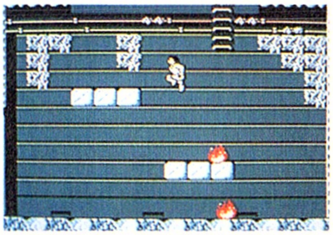

▲狭い所に落ちてしまったルーク。目の前の扉は開かない。その上、左右からは壁がせまってきている。ジャンプしてもダメ。ライトソードを使ってもダメ。そんなときこそ、今までに助けてあげた仲間を呼び出して、アドバイスをしてもらおう。この場合は、誰がいいのかな？（映画を観たことある人は、わかるよね!?）ステージ7以降では、こういった仲間を必要とするシーンが多いので、どんづまりになったら仲間に頼ることを考えてみよう。

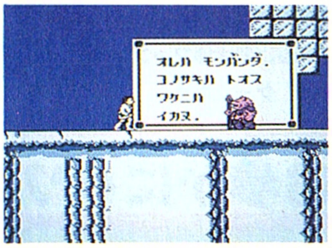

▲この部屋を移動するには、どうしたってフォースを使わないわけにはいかない（写真はフロートを使用中）。ということは、フォースを貯めるために、のんびり時を費やすもいい。自分なりの稼ぎ場所を決めよう。ステージ7以降では、難所の前に必らずといってよいほど救済のための敵がいるぜ。


▲さて、ここでもダースベイダーの登場だ。ライトソードの一騎打ち！ キマったか？ アレレ、なんかヘン。そう、ここでの戦かいは、ひとひねりしてある。ただ、ソードを振っているだけでは全く敵をヒットしたことにならないのだ。さっきも言った通り、ホレ、ここは仲間!! 1回＝3機持ちのプレイで勝つ自信が無い人は、フォースを99まで貯めておいてコンティニュー作戦だ!!

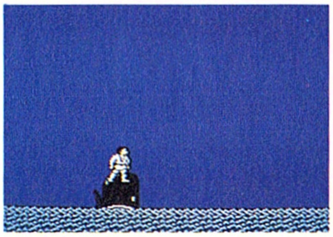
ステージ⑨


▲氷の惑星ティナ。といってもルークの足が滑るわけではない。今でも、氷というと足が滑るゲームがあるけど、スターウォーズはそんな下品な真似はしない。

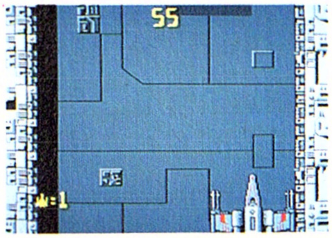

▲ここでのアクションは難しい。一度、右へと移動して、左ななめ上へと2段ジャンプする気持ちで行くのがベストか？ 画面中央を真上に上がって行くのは無謀みたい。

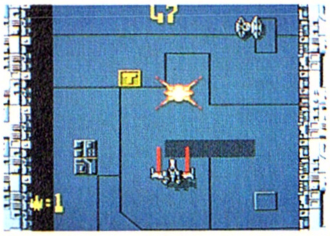


▲イカヌって言われたからって、戻るわけにはいかない。ああ、こいつ話のわかんないヤツ。というわけで、話を通すなら600万語を話せるC3POに頼んでしまおう。


▲目の前が一面の海で、こりゃ進めない。と思ったとしても、ホラ、この通り。くじら、という手があったわけです。くじらに乗るには、いつものアレね。

ステージ⑬

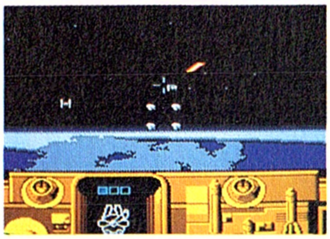

▲この手のステージの場合、一言で「地形を覚えよ」で片付けることが多いけど実はそうじゃない。画面前にマイキャラを置くか、後ろに置くか、をまず先に覚えよなのだ。

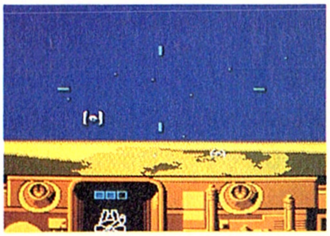

▲便利それでいて、実はやっかいなのがアイテム集め。1、2、3とラッキーな目にあわせておいて、4で「死ねえ！」とばかりにワナにかけるゲームのなんと多いこと。

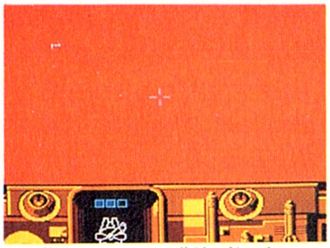


▲コンティニューのやり方は下を見て。でもフォース値が30必要なので、満タンの99あったとしても3回しかコンティニューができないのだ。

（偶数面）

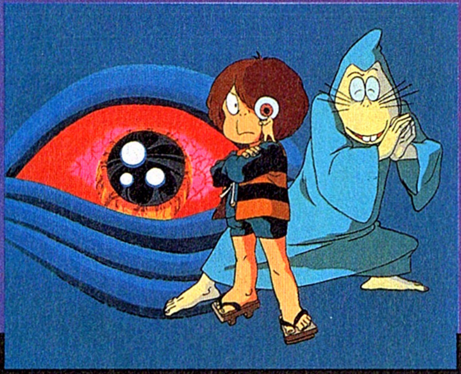

▲敵をすばやくやっつけるには、照準の振り幅がなるべく小さくなるようにするのがよい。Bボタンの連打に頼ってるうちは、まだまだシロートさんね。


▲バリアは、気持ち早めのタイミングで使うと、ドンピシャってことがよくある。バリア使用回数を余らしてる人多いみたいだから、あえてアドバイス。ケチらないで！


▲被弾してしまうと、画面は赤く染まる。ところで、せっかくカッコいいコックピットなんだから、もっと動いたり、意味のあるものにすればよかったのに。



コンティニューのやり方!! GAME OVER の表示中に＋の上を押しながらAを8回押す。ただしフォースが30以上必要。



ゲゲゲの鬼太郎2

バンダイ	カセット(1M+1M)
12月中旬発売	パスワードによる
￥5,500	コンティニュー

文／牛丼くりやま

流行りのリメイク、今度はRPGだ!!

日本妖怪反撃物語!?なのだ



時代の流れというべきなのか、ついに鬼太郎のゲームまでロールプレイングになったのだ。しかもそのお話がハンパじゃないのだ!! 中国妖怪に制圧された日本を、鬼太郎が仲間とともに救うっていうのが大まかなストーリーなんだけど、なんと地図は日本列島そのもの。勢い、スタートの関東地方から、北は東北、南は九州まで、歩きまわっては敵の拠点をつぶしていくという、とんでもないゲーム展開になっていたりするのだ。これじゃあロールプレイングになるのも当然かな!?

とはいえ、このゲームをやっていると、気分はほとんど日本奪回って事になっちゃう。ていうのも、関東地区を除いてほとんどの地区が敵のバリアーでおおわれていて、これを取っていく過程がなんともいえない満足をだしてくれるのだ。そして最後は、敵の大ボス九尾の狐を仲間といっしょに倒すことになるのだ。

ま、口でいうのとやるのとは大ちがいで、かなりな大作になっているし、鬼太郎ファンならやりがいのある"買い"ゲームだぜ!

とにかく典形的なRPG歩かにゃソンソン

ロールプレイングゲームになったとはいえゲームの進め方でとまどう事はほとんどない。極端な話、地図が平面であるっていう事以外では、ほとんど聖闘士セイヤと同じだ。

あちこち歩いて敵のザコとぶつかり、倒しては経験値とアイテムを手に入れるっていう説明の必要もないようなシステムなのだ。それに、情報とかは3・D画面に切りかわる所ぐらいでしかないから、戦闘重視のゲームといえるだろう。しかも、戦いで破れてもペナルティ(お金やアイテムが減る)なんてのはほとんどないから、とにかくずんずかずんずか歩きまわっていく方がよいのだ。

もっとも、とんでもなく見当違いな所に迷いこまないように、地図上の建て物だけはしっかりチェックしておこう。



◀地図上で特に気をつけたいのは、坂。ここでしか昇り降りできない

家・外見



▲宿まると、体力や妖力を回復できる。千葉県!?

家・内部



▲"テレビを見る"っていうのはパスワードのこと

ポスト



▲日本中のあちこちにある。貴重な情報源だ

橋



▲ザコ敵と一番よく出会う。経験値のかせぎ場!

塔



▲バリアーを発生させていて、地区のボスがいる

地蔵



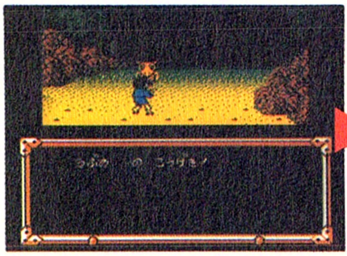
▲よく見かけるが、中には重要な秘密の物もある。

妖怪との戦いは、お気に召すまでやれるのだ

前にも書いたとおり、このゲームの"ウリ"は、何より妖怪との戦いだ。地図の上をうろうろしていたり、決まった所に来ると、3・D画面にきりかわる。このあとがハデなのだ。敵が体当たりをかけたり、弾を撃ったりするのが、チャンと動いて見せてくれるのだ。もちろん鬼太郎も、たくみによけたり、アイテム(ゲタやちゃんちゃんこ)を使って応戦だ。まずはじっくり下の戦いで予習してくれよ!!

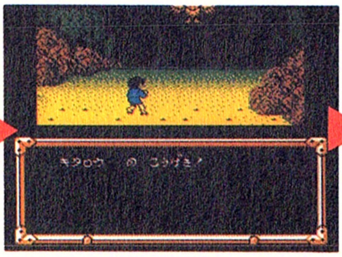
①あ、妖怪だ!!

▲とにかくいきなりでてくる妖怪たち。この"うぶめ"は、先制攻撃をしかけてくる!!



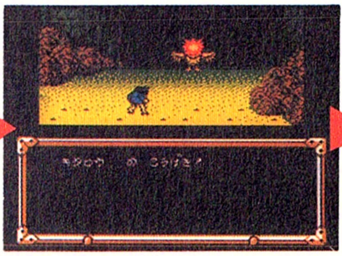
②よけるなよなぁ

▼かわって鬼太郎の攻撃は"体当り"だ。もっとも相手は空へ逃げた。勝負してくれよぉ



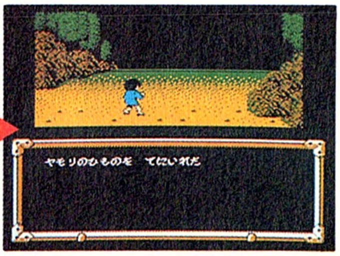
③毛針でとどめ

▼ちょこまかうるさい敵には、必殺の妖術攻撃だ。もっとも、ムダをさけて毛針で倒す



④アイテムねぇ?

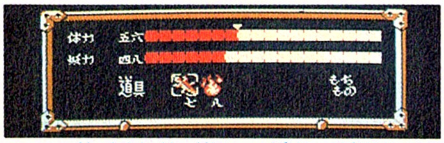
▼倒してみたというものの、経験値は1。入手アイテムは"やもりの干物"。体力回復剤だ



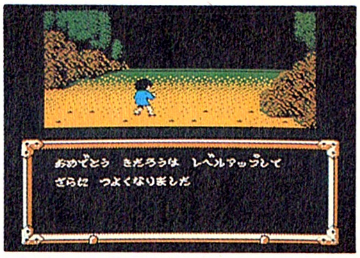
レベルアップには期待してよし

ロールプレイングの必須要素といえば、何よりレベルアップだ。鬼太郎のレベルアップっていうのも何となく拍子ぬけしちゃいそうだけども、とにかくこれだけはやんなきゃ仕方がない。ていうのも、最初のうち、鬼太郎はまったくもって弱いのだ。ゲタやオカリナ、ムチ、チャンチャンコっていったアイテムも持っていなければ、毛針なんかの妖術攻撃力も1なのだ。ましてや体力は8しかないし、仲間の手助けもないといった状態なのだ。これでは、ちょっとした敵にぶつかっただけで袋だたきにされるのは目に見えているのだ。

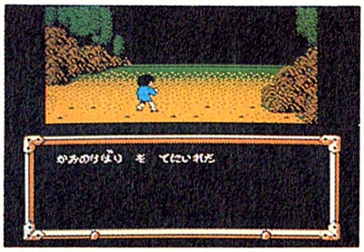
もっとも、逆に言えばそのぶんレベルアップはおいしく、妖術や体力はあがり放題といっていいし、アイテムなんかを集めるのも楽になる。ちなみに、レベル2になるには経験値10。レベル3には30ほど。レベル4になるには60ちょいぐらい必要ってとこかな。



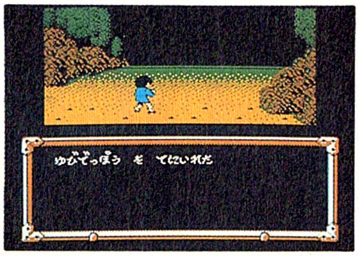
▲ゲージ上が体力、下が妖力だ。一番下が攻撃方法マス



◀最初のうちは、レベル1、体力8だから、一番弱い"かみきり"を狙いうちするのが上策だ



▶経験値を10集めてレベル1にしても、まだ妖術攻撃はできない。"うぶめ"がいい敵だな



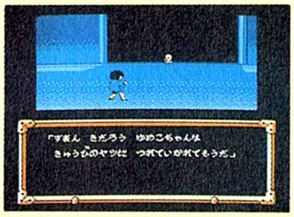
◀レベル2にもなると、毛針攻撃もできるようになる。家に近い橋でうろうろしてやろう

鬼太郎の仲間達も登場!!

なんのためにあるのか最初はわからない"仲間"コマンド。これは、ゲームを進めているうちに、テレビでおなじみの連中が仲間になってくれることをあらわしているのだ。倒えば砂かけばばあは敵に砂をかけて援護してくれるし、ねずみ小憎はくさい息を吐いて攻撃してくれるぞ。



◀ねずみ小憎は、けっこう非情だ。ユメコちゃんの事知ってるんなら手伝えよ!

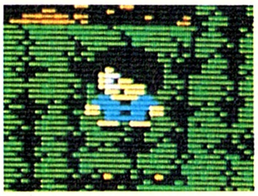


▶目玉の親父も当然登場!鬼太郎は親父からユメコちゃんがさらわれた事を知る。

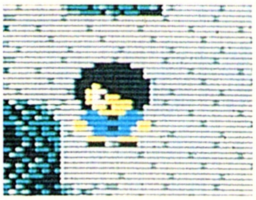
鬼太郎の戦いは、唯一残った関東から開始だ

関東地方は、中国妖怪の攻撃から残った場所だ。これはどういう事かといえば、つまり他の地区が全て白いバリヤーでおおわれていて、地上からは進入できないのに、ここだけは自由に歩く事ができるのだ。

そこで、まず何をするかというと、ともかくレベル2ぐらいまでレベルを上げること!!これが最優先。なぜなら、それぐらいでやっとザコにわずらわされる事がなくなるからだ。そうやってから、イモリの干物、つるべびなどのアイテムをそろえ、情報を集める。ここでおもむろに北の城へ突入して地区ボスのみあげ入道と対決しよう。

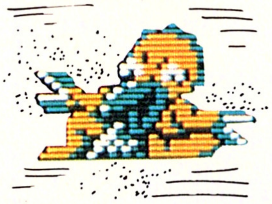


▲妖怪学校にはねずみ小僧がいるが、ここでは仲間にならない

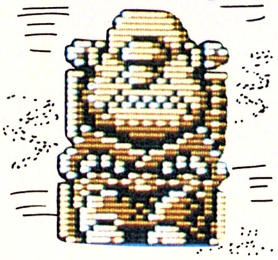


▲地下洞内はそれほど難しくない。敵はガマ2匹がでてくる

かみきり



見上げ入道

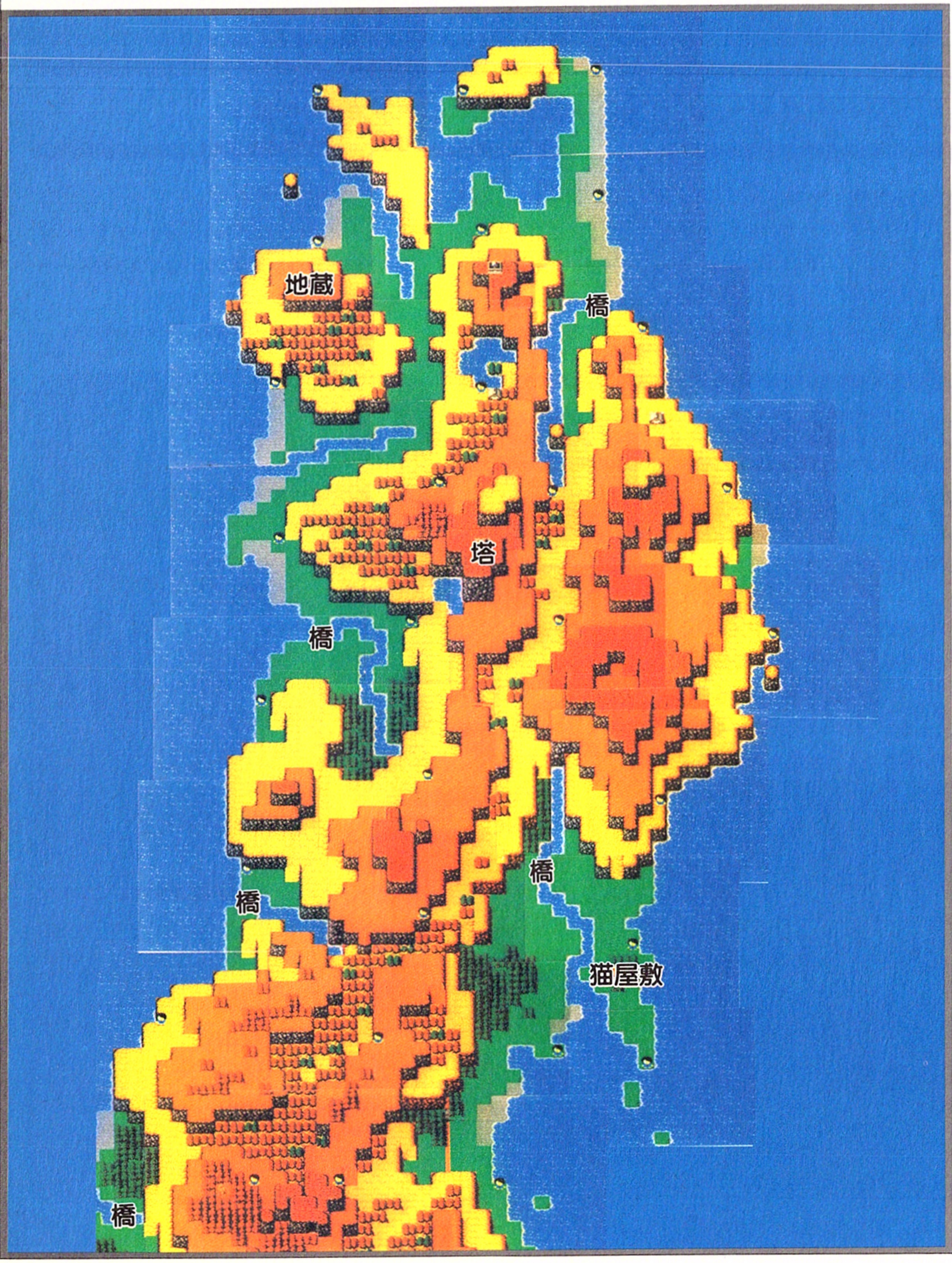




いよいよ敵地だ! お国柄の出る妖怪出現

さて、関東でみあげ入道を倒しても、まだまだ道は遠いのだ。この東北地方へは、地下道をつたってくる事になるけど、とにかく最初は猫屋敷へ直行だ。猫娘をなんとか味方につけたいものだし、ここで休んで経験値をためる基地にもしたいものね。

ところで、このあたりで気をつけたいのがザコキャラの"雪男"や"雪女"のいかにも北国らしい妖怪。"てのめ"なんかとは段違いだぞ。





▶地下道をとおって、いよいよ東北地方に突入! 猫屋敷は近いぞ。



◀敵キャラとはいえ、雪女さんはとっても美人。東北はイイなぁー。

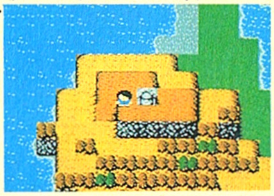
てのめ



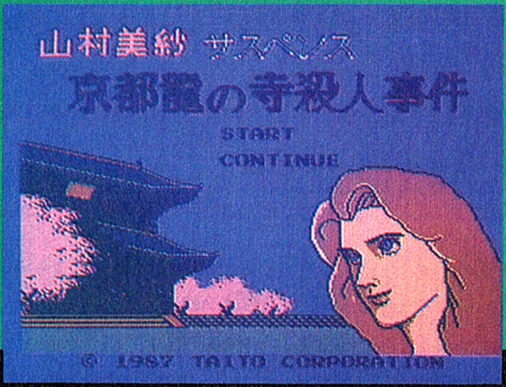
くもんび



北海道もあるぜ!!



▲なんで北海道がゲームに入っていないんだあ! と思う前に、この地蔵の所で何かをしよう。すると……



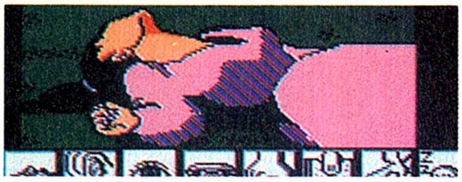
京都龍の寺殺人事件

タイトー	カセット
12月11日発売予定	パスワードによる コンティニュー
¥5,500	

文／トレッキー白石

現役ミステリー作家からの挑戦状だ!!

ゲームデザイナーになって犯人を探せ!



アドベンチャーゲームは、電子小説と呼ばれていたことがあるんだけど、この京都龍の寺殺人事件は、ほんとに推理小説を読んでいるような感じなんだ。なにしろ現役バリバリの推理作家・山村美紗が書きおろしたシナリオだからね。

主人公のキミは売れっ子のゲームデザイナーだが、キミの作ったゲームのストーリーそのままに殺人事件が行われていく…。

一級品のミステリーアドベンチャーだ!

登場人物の整理が基本だぞ!

京都・竜安寺で殺されていた小沢百合子の手ににぎられていた6枚の花びらには、それぞれ「お・な・み・わ・こ・さ」の文字が書かれていた。

キミは第一発見者として疑われているので、犯人を捜し出すことで疑惑を晴らさなくてはならない。

ゲーム中に登場する人物は合計28人いる。この中には協力者も容疑者も含まれているので、人間関係を整理することから始めよう。

小沢家を中心に調査をすると、花びらの文字で名前が作れる人間が5人いることがわかる。この5人はできるだけ注意深く調べたい。

協力者はというと、推理マニアのキャサリン（山村美紗の小説のレギュラー）や、京都府警の腕きき刑事・狩矢警部など、重要なアドバイスをくれる人間がいるから、話のきき忘れをないように。

頼もしい協力者たち


キャサリン
推理マニアで、相談するとスルドイ助言をしてくれる協力者


浜口一郎
キャサリンの恋人。あまり出てこない


狩矢警部
京都府警の刑事。彼の情報は重要だ


橋口刑事
太秦署の刑事で狩矢警部の親友

だれにしても、必要な話をきき出さないとゲームがそれ以上進まなくなるぞ。


警官A
事件後、尾沢家の警備についている


警官B
相国寺の警備についている警官


ミサのマダム
パスワードを教えてくれる


菊地アキラ
プレイヤーの友人。アメリカに出張中

花びらの文字があてはまる5人


小沢美那子
小沢家の3人の養女の2番目。性格はおとなしく、小沢家の当主・ふじの世話をしている。
美那子の部屋にあるアルバムには要注意。23才


小沢菜美子
小沢家の養女の一人。年齢は一番上で25才。ほかの2人の相談役になっている知的な女性。
事件当時はジョギングに出かけている


粉沢皆男
尾沢家の居候で遠縁にあたる。菜美子に気があるらしい。24才。アート企画という会社に務めている。事件当時は寝ていたと証言している


小波佐和男
被害者・小沢百合子の恋人だが、別に正式なフィアンセがいるプレイボーイ。エル商事に勤務し、ヴィラ都に住んでいるエリートサラリーマン。24才

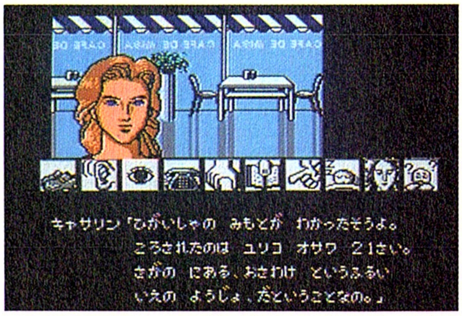

三沢直子
小沢百合子の恋人・小波佐和男の正式なフィアンセ。佐和男と同じエル商事に務めている。自宅は白川荘

資料と証言を集めるんだ

ミステリーアドベンチャーのだいごみは、なんといっても捜査だよね。捜査の基本はなんといっても自分の足で動くことだ。あちこち動き回って話を集めてこないと、捜査範囲も広がらないしね。

ゲームはまず、京都の竜安寺で小沢百合子の死体が発見されるところから始まる。第一発見者はキミだ。ここでキャサリンと出会い、捜査に協力してもらうことになる。

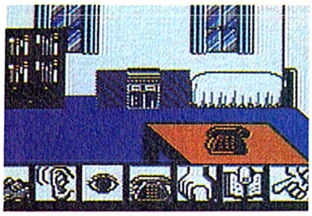
ここを振出しに捜査を開始するのだが、これからひんぱんに訪れるのは被害者の家である『小沢家』と狩矢警部のいる『捜査本部』、それにキャサリンのいる『カフェ・ド・ミサ』だ。



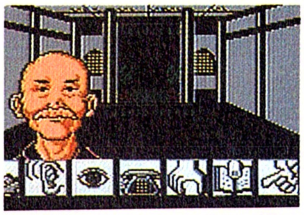
狩矢警部のいる捜査本部では警察側の情報などが手に入る。それに警部は有力なアドバイスもしてくれるので、きき漏らす事のないように。そしてカフェ・ド・ミサでは、一番頼もしい協力者・キャサリンが、集った情報からスルドイ推理をしてくれるのだ。彼女のアドバイスがなければ、この事件は解決しないぞ。また、ここのマダムはコンティニューのパスワードを教えてくれるので、ゲームを中止するときは必ずここへ行くように。

小沢家には被害者の家族やこの家の使用人などが全部で6人いる。新しい人物は、ほとんどここの家の証言から関係してくるので、何度も足を運ぶつもりでいよう。被害者の関係者などが分り、捜査範囲が大きく広がる。

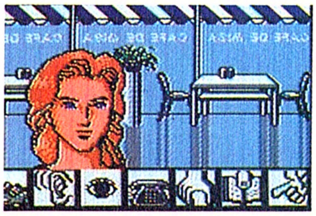
ある程度、証言や資料が集ったら、自分の部屋に戻ってみよう。自分の部屋は考えを整理する場所なんだ。それから、部屋のソファーにはおかしが置いてある事がある。これをどこに使うかというのもヒントになっているんだ。手土産を喜ぶ人も、中にはいるからね。自分で食べちゃダメだよ。



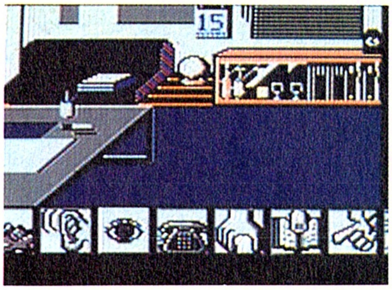
“さがす”コマンドでいろいろな場所を調べると、参考資料になる品物が見つかるぞ。ただ、あんまり気分のいいことじゃないけどね



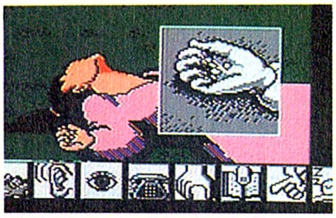
この坊さんからは、たいしたことは聞けないけど、事件の大きな展開が待ちかまえているのだ。ここが天竜寺だというのはナイショ！



資料や証言が集まったら、カフェ・ド・ミサに行ってみよう。キャサリンがいれば、きっとスルドイ推理を聞かせてくれるぞ！



自分の部屋に戻って、集まった資料から自分で推理してみるのも必要だぜ！



まず最初に手に入れておかなくてはいけない、重要な資料が花びらの写真だ。死体の持っていたこの花びらが、事件のカギなのだから



尾沢家で聞き出すことはたくさんあるけど、まず、当主のふじから家族構成を聞き、参考人のリストを作ることが捜査の第一歩だ

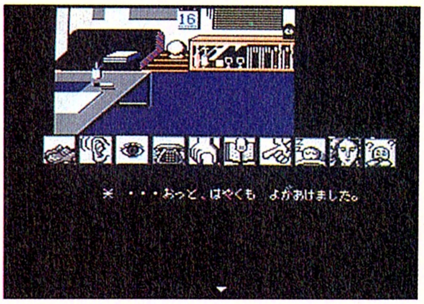
捜査のし忘れを教えてくれているんだよ

キャサリンと話をしたあと、移動しようと思っても行かせてくれない事があるんだけど、これはまだその場所でやらなくてはいけない事があるって意味なんだ。たとえば写真を撮っておかないと後でこまるときとか、調べ忘れがあるときなどだ。ちょっとお節介だけど、けっこう親切な女の娘だね。

それから、このゲームでは日付が重要な要素を持っているんだ。日付が変わるのは自分の部屋で考えたときだけだから、いくら考えても夜が明けなければ、まだその日にやる事があるってわけ。もう一度捜査にでかけて、証言や資料を集めよう。



キャサリンや狩矢警部が引きとめるときは、必ず調査のし忘れがあるときだ。もう一度、よく考えてから次の行動に移ろう



その日にやることがすべて済んでいれば、自分の部屋に戻って考えたときに夜が明けて、日付が変わるぞ

FRIDAY SPECIAL

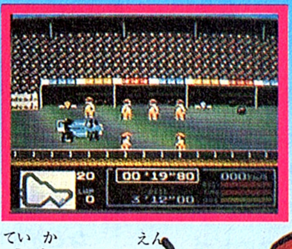
年末そしてお正月、FSは見逃せないゾ!!

フライデースペシャル63

ファミコン グランプリ F1レース 完全必勝本

F1 RACE

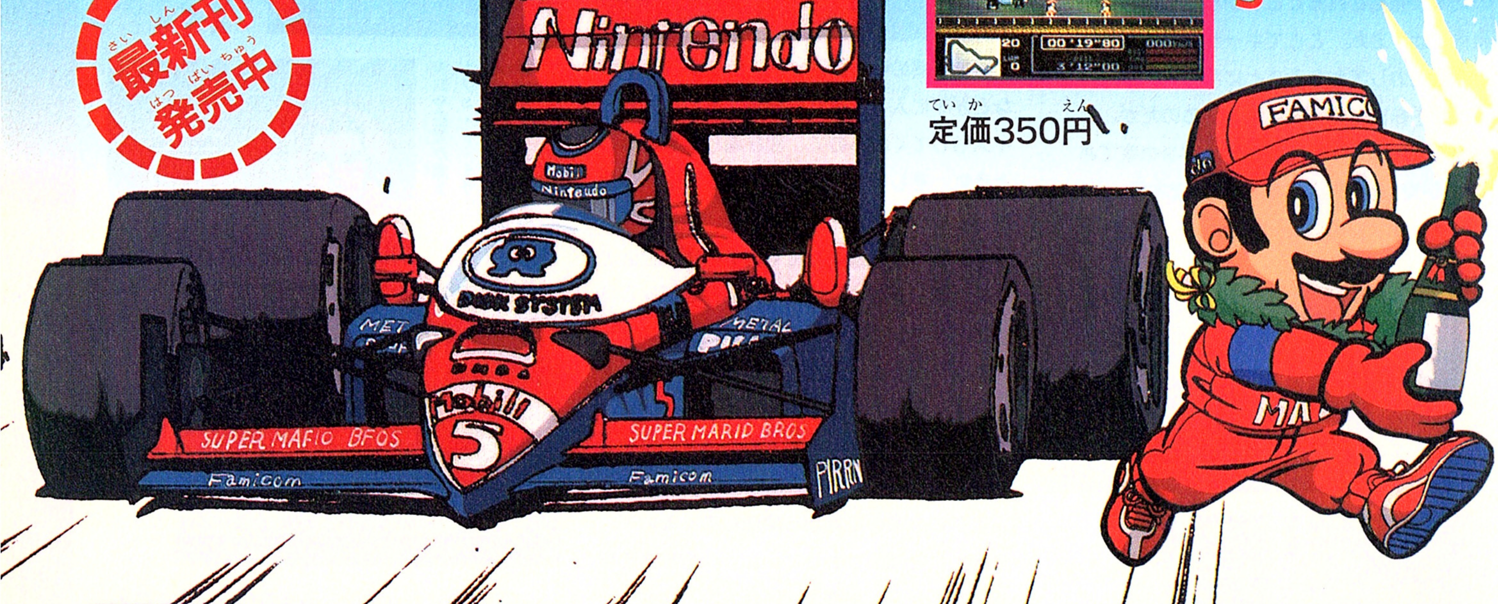
レーサーゲーマーとピットクルーライターが、専門知識を駆使して開発した究極の走行テクニック。レーサーのタイプ別徹底ガイド!!



定価350円

コンマ1秒を縮める
難コースはこう攻めろ

最新刊発売中



フライデースペシャル66

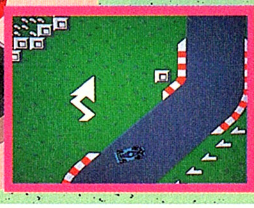
ザ・プロフェッショナル 2

勝つことを追求する者のためのバイブル。第1回ナムコットゲーム大会優勝メンバーが、再び総力を結集して解析・指導する超力作。マニアック・ユーザーを自負するキミも、きっと大満足するに違いない。■予価390円



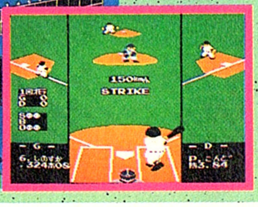
1/8発売

全コース完全チューンナップ&完璧テク



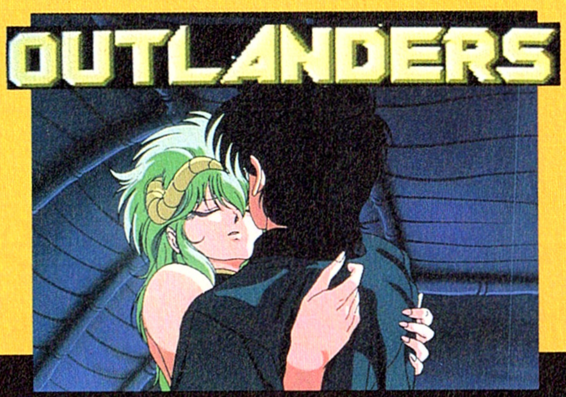


新バージョンスタジアムを新しく斬る!





JICC出版局
フライデースペシャル64
ROCKMAN
ロックマン
12/17発売
アクションゲームの正統派
全ステージ完全マップ&ガイド
完全必勝本
予価380円
好評発売中
RPG & AVG
60 ウルティマ
定価350円
57 女神転生
定価380円
61 新・鬼ケ島
定価350円
Mike Tyson's
フライデースペシャル
PUNCH-OUT!!
マイク タイソン・パンチアウト!!
完全必勝本
基本テクと対戦相手別の完全攻略法を伝授
予価350円
12/21発売
ファミリーテニス
全18選手完全必勝データで、試合に勝つ!!



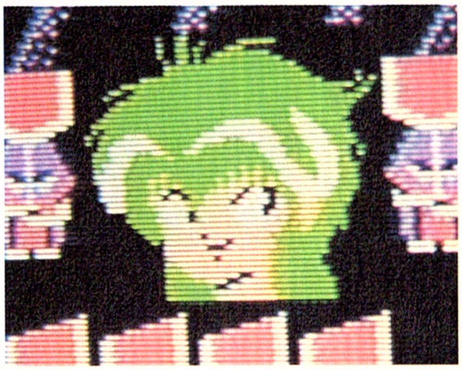
アウトランダーズ

ビクター音楽産業	カセット（1M+64K）
12月4日発売	パスワードによるコンティニュー
¥5300	

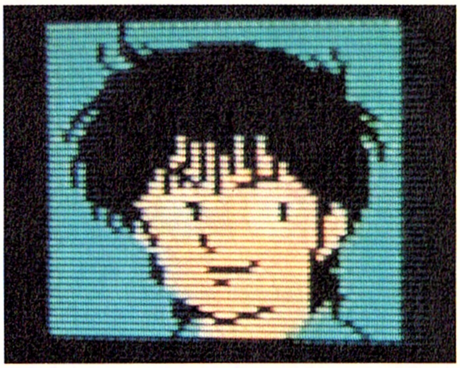
文／ターミネーター辻

婚約者を救いウエディングベルをならせ

もともと「アウトランダーズ」っつーのは、真鍋譲治とゆー人が描いたコミックなのだ。オリジナル・アニメ・ビデオに引き続き、ファミコンのゲームになったワケだ、これが。そんでもって、このゲーム、けっこうシブイＲＰＧなんだずぇい！　時代は近未来、地球と大銀河帝国セント・エバスキュレーゼは聖地（地球のことだぞ）をめぐり、壮絶な戦いを繰り広げている。キミは日本人カメラマン岩槻哲也になり、この戦争を終結させなければならない。そのためには皇帝の娘カームと結婚すればいーんでないかい。とゆーワケで、このゲームの最終目的は結婚なのであった。

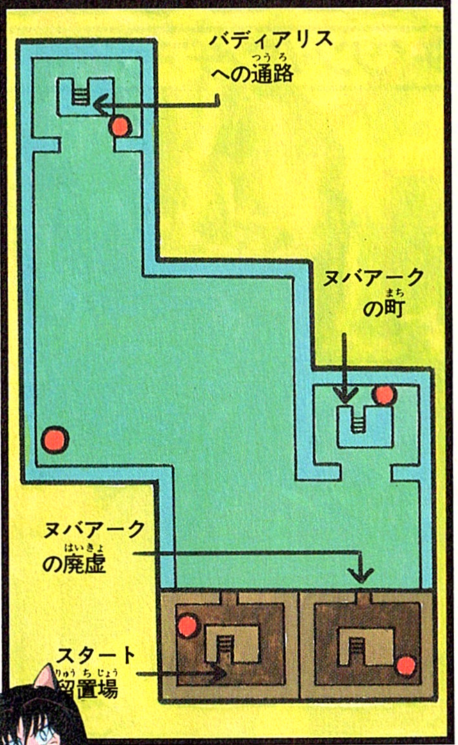


▲カームは大銀河帝国セント・エバスキュレーゼの王女で、哲也の婚約者である。ゲームの目的は彼女との結婚なのだ。彼女はマルダーギレにさらわれ、現在は行方不明である



▲主人公哲也、すなわちキミである。レベルを上げ、仲間を探し、カームを救い、反逆者をたおし、皇帝に謁見し、カームと結婚、戦争を終結させる。やることはいっぱいだ

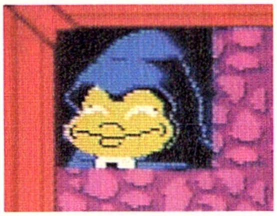
第1層ヌバアークのMAPだ！





婚約者がさらわれてしまったぞ!!

セント・エバスキュレーゼと地球の戦いの中で知りあった哲也とカームは、いつの間にか愛しあうようになったんだ。二人は結婚するためにカームの父の皇帝クェイヴァス13世に会いにエバスキュレーゼに行くんだけど、カームはマルターギレにさらわれ、哲也も留置場にとじこめられちゃうんだ。カームを救うためにはカームの親友バティア、その恋人ゲオバルディの二人の仲間を探さなくちゃいけない。スタート時、哲也はナイフ１本しか持っていない。敵をたおし強力な武器を手にいれよう。



▶カームのおつきであるナオは、最初からいる仲間。留置場からの脱出を助けてくれたり、今いる場所を教えてくれたりするのだ

「アウトランダーズ」では経験値だけじゃレベルアップできない。町の人に良いことをするともらえる〝にこちゃんばっち〟を集めなきゃいけないんだ。つまり、敵と戦う強い勇気と、困ってる人を見たらほっておけない優しさがゲームをクリアするポイントなんだ。



◀カームの親友バティアは、魔法が使える頼りになる仲間だ。第３層へ行くエレベーターも、彼女がいなければ動かない



◀バティアの恋人ゲオバルディ。水のかわりに酒を飲むとゆー大酒豪。戦闘時に〝さけ〟があると攻撃力が２倍になるありがたい仲間



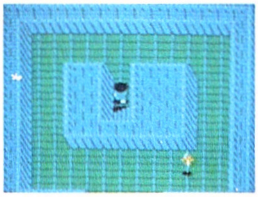




情報集めは基本中の基本なのだ

このゲームでも重要なのは情報集め。町の中だけじゃなくて、通路の途中にある静止シンボルにも忘れずにふれるよーに。相手に向かって立ち、「はなす」コマンドでＯＫだ。

しょーもないことしか言わないヤツ、〝にこちゃんばっち〞をくれるヤツ、重要な情報をくれるヤツ、なんとキャッチセールスをしてるヤツまでいるのだ。とにかく、人を見たら話しかけることが謎をとく早道。重要な情報は、めんどうくさがらずに、こまめにメモを取ること。情報の多さがゲームを決める！

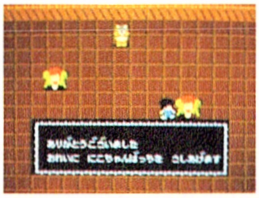


◀右下にあるカカシみたいなのが静止シンボル。これにふれると画面がきりかわり、会話モードにはいる。会話はとっても大事だから、静止シンボルには必ずふれること！

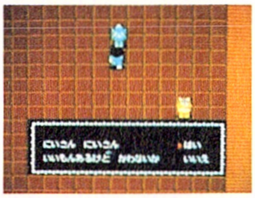


◀おっと、仲間のいる場所が判明したぞ。やっぱり会話は最重要なのだ

▶町の人のたのみをきいてあげると〝にこちゃんばっち〞がもらえるんだ。いくら経験値が高くても、〝ばっち〞がないとレベルアップできないので、町の人には親切な心を忘れないようにね

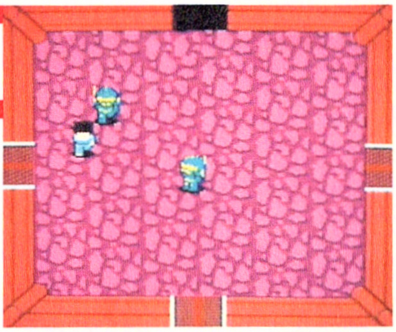


▶これがウワサの〝キャッチセールスおじさん〞だ!! ここで「はい」なんて答えたら、とんでもないものを買わされちまうぞ。まったく、油断ならねえぜ

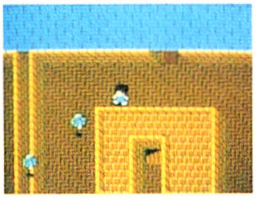




これがかしこい戦闘法



◀戦闘になったら、敵に向かわず、大きく回ろう。やがて敵は近づいてきて……



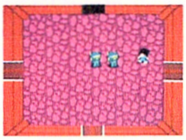
◀哲也の左下にいるのが敵の浮遊シンボル。これにふれると戦闘モードに突入だ！ 敵を倒せば経験値、アイテム、お金が手にはいる。がんばっ！

宙にういている敵のシンボルにふれると戦闘モードだ。敵は哲也をまっすぐにおいかけてくる。ボヤボヤしてるとかこまれてフクロダタキをくっちまうぜ。かしこいプレイヤーは戦闘モードに入ったら、敵につかまらないように大きく回るのだ！ しばらくすると敵が一直線にならぶ。こうなればこっちのモンだ。ま正面からビシバシ攻撃すれば、ノーダメージでやっつけられるぞ。

▶モタモタしてると敵に囲まれて、フクロダタキだぞ。こうなったらアッとゆーまにあの世行きだ。気をつけねばなんねえぞ



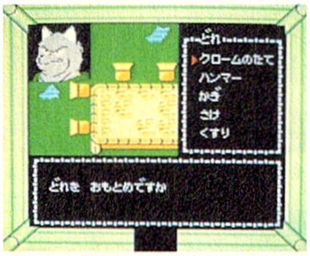
▶一直線にならんだら、もうこっちのモンだ。敵の正面で、ボタンを押してりゃ、ノーダメージで完全勝利！ 必勝法は、タテでもヨコでも敵を一直線にすること!!





毎度おなじみアイテムでございます

武器（剣とガン）、防具に始まり、くすり、さけ、かぎ、××××××の○○など、アイテムも豊富だぞ。先に進むためには〝正しいアイテムの使い方〞が重要なのだ。きっちりチェックをいれてくれよな！ 敵をたおして入手できるアイテムは下記の４種類だ。しっかりかせいで、アイテムをそろえようぜ。



◀道具屋さん。ガンや防具のほかに、カギ、くすり、ランプ、酒までそろっている。まどわしのたま、スタムなんかはアイツをたおすのに絶対必要だぞ！



◀この世界で、たった一ヵ所しかない鍛冶屋さん。ここで剣を鍛えてもらうと、剣がパワーアップする。ちなみに道具屋さんでは剣は売ってないんだぜ



◀パンがなくなると、歩くだけで体力がへってしまう。金に余裕があれば、食堂でめいっぱい買っておこう



◀けっきょく世の中はお金なのだよ。めいっぱいがんばってかせぐのだ。金持ちになれば、こわいものはない!?



◀生命ボールがないと魔法が使えない。つまりMP。魔法は後半でとっても役に立つから、しっかりためこむこと



◀エバスキュレーゼの町や迷宮には、カギのかかったとびらがたくさんある。カギは大事に使いましょ！

マグナム危機一髪

東芝EMI	カセット
12月25日発売	パスワードによる コンティニュー
￥5,300	

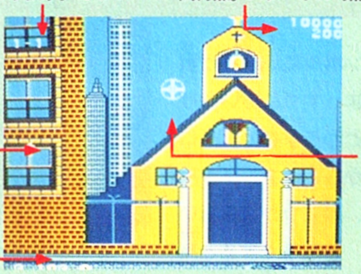
文／松田紳一郎



怒りのマグナムが火を吹くゲームだ!!

1931年、禁酒法下のニューヨークは闇のギャング達に支配されていた。そんなある日、ディーン（主人公）は偶然に目撃したあることで、ギャング達から命を狙われることになってしまったのだ。さあ君は今から、マグナムの名手ディーンとなって戦いに挑む。

画面の見方をシッカリ頭に入れておこう



ステージ表示。これは今自分が、何ラウンド目の何シーンをプレイしているかというのを表わす表示。ちなみにこノ画面の今の状態は、1ラウンド目の1シーンをプレイしている

センサー表示。敵がいる方向を、矢印で教えてくれる。矢印の色が黄色になるとギャング達に見つかったということで、赤色になると敵が攻撃してきたことを意味する

ライフ表示。左側に表示されているのが、プレイヤーの数。最高は5人。まん中はライフ値の表示。これが0になると死ぬ。右側は防弾チョッキの数。この数だけ身を守れる。

スコア表示。上の段に表示されているのが、今までの最高得点。スタートの時点ではこれが1万点になっている。下の段に表示されているのが、現在プレイしている得点

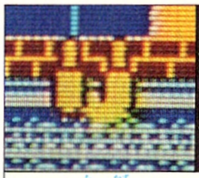
スコープ（照準）表示。このスコープでマグナムの狙いをさだめてギャング達をやっつける。また、敵がこの照準の中に入るとスコープの色が黄色に変化する

カウントダウン表示。敵が撃ってくるまでの時間を表わす。そのシーンによって、撃ってくるまでの時間が違うので気をつけて。この表示が0になると、敵は弾を撃ってくる

このゲームは、画面に表示される色々な情報が、とても重要になってるんだ。しかも、その情報は刻々と変化していくので、素早い対応と理解をすることが、攻略のポイントになってくるよ。ライフ表示のまん中に表わされてる数は、敵の攻撃を防御したときに一気に5ポイントも減ってしまうから、むやみに防御を使えばイイってもんじゃないよ。この、敵の弾を防御するにはBボタンを押して。得点は、まず各ラウンドをクリアすると、残り人数×千点が加算され、各シーンをクリアすると、ライフ値×10点が加算されるよ！

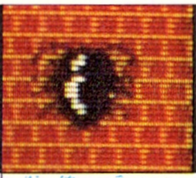
アイテムを見つけ出せ!!

ゲームを進行させていると、ギャング達に混じって、四角い箱がところどころに置いてあるのに気づくだろう？　でもこのゲームはロールプレイングじゃないんだから、箱のところまで行って開けることはできないよなあ。そこでどうすればいいのかというと、箱にスコープを合わせて、マグナムでブチ壊してしまえばいいんだ。そうすると中から役に立つ色々なアイテムが出てくるってワケ。箱が現われたらなるべく撃つようにして、アイテムを取っていこう。ただし箱の現われてる時間は短いので、モタモタしてちゃイカンよ！



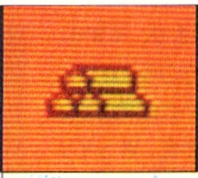
銃弾

▲ライフ値の数が、50ポイント回復する。



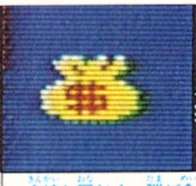
ゴキ

▲箱の中から出てきたトコを撃ち落とすと得点千点アップ。



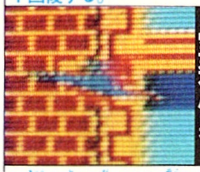
金かい

▲空中をフワフワ飛び、弾が命中するたびに得点アップ。



ドル袋

▲金塊と同じく、弾が命中するたびに得点アップ。



空飛ぶ男

▲急に飛び出して、空を飛んでいく。得点千点アップ。



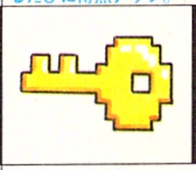
極楽鳥

▲7種類の色を持った、幸福を呼ぶ鳥。得点千点アップ



食い鳥

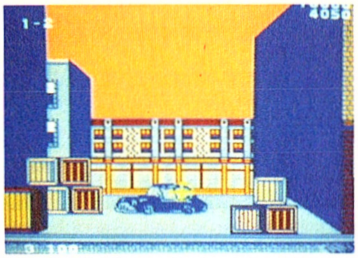
▲スコアの数字の0が四つ並ぶと飛んでくる鳥。



ゲームのカギ

▲このカギを取らないと大ボスの部屋に入れない。

怒りのマグナムをぶっぱなせ!!

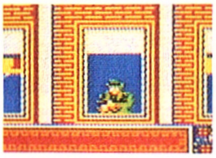


◀防弾チョッキを手に入れるには、何も無いのに照準が黄色になった所に弾を撃つとヨイのだ



▲1ラウンド、クリアすることにコンティニューのパスワードを教えてもらえるんだ

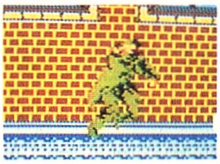
▼ビルの窓の中から攻撃してくるギャング達。隠れないうちにやっつけろ！

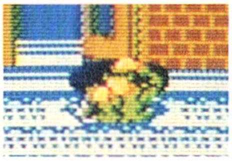




◀車の影にもギャング達は潜んでいるぞ。用心しろ！

▼素早く動きながら撃ってくる。狙うのが難しい！





▲なんとマンホールの中にも敵はいる！

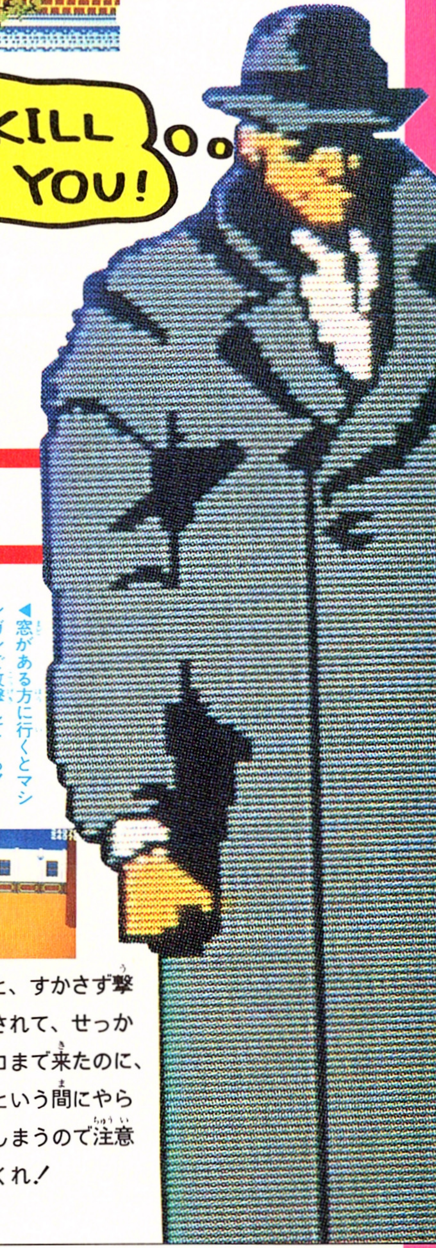
このゲームは、全部で5ラウンドあって、1つのラウンドの中に8つのシーンが納められているんだ。だから40のシーンでギャング達と戦っていくことになる。40のシーンを戦いぬくと、ニューヨークのギャングの大ボスとの最後の決戦が待っている！ でも大ボスの所まで行くには、長くけわしい道のりだ。ニューヨークの街の中での戦いなので、ギャング達は色々な所から命をねらってくるぞ。ビル、車、教会。でもマグナムが君の味方だ。



◀気をつけてほしいのが、マグナムは、10発撃つごとに弾を補給しなければならないので、数秒間弾を撃つことが出来なくなるコトだ

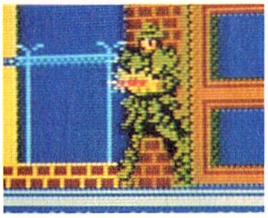


◀ポイントを稼ぎたいときは、敵が襲ってきて、カウントダウン表示が0になった時にギャングに弾を当てると、得点が2倍になる

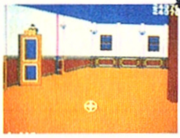


ギャングのボスをやっつけろ!!

ギャング達には、それぞれラウンドごとにボスがいるんだ。5ラウンドに、最後の大ボスを合わせて、6人のボス達と戦うことになるわけだ！ 1ラウンド7シーンをクリアすると、8シーン目が各ラウンドのボスとの戦いになる。とりあえずココでは1ラウンドのボスとの戦いを紹介しよう。今まで戦ってきたのは街の中だったのに、ラウンド最後の決戦はどうやらボスの隠れ家のようだ。ボスを捜そうと思い部屋の中を歩いていると、突然手下のギャング達が襲ってきた！ ドアの影から襲ってくるヤツ、柱の影から攻撃してくるヤツ、たくさんの敵が隠れている。さすがはボスのシーンだ。そうカンタンにはクリアできない。それでもなんとか手下のギャング達を全員やっつけると、いよいよボスの登場だ！ コイツはものすごい早撃ちで攻撃してくるから注意して！ しかも、弾を1発撃ち込むだけじゃ倒せないんだ。速攻で何発もブチこもう！ 1発撃ち込んだだけで、安心していると、すかさず撃ち返されて、せっかくココまで来たのに、あっという間にやられてしまうので注意してくれ！

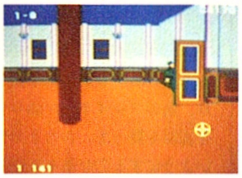


◀窓がある方に行くとマシンガンで攻撃してくる！





▶コイツが1ラウンドのボスだ。異様な雰囲気があるヤツだ







ファミコンボードゲーム 鉄道王

dBソフト	カセット（256kb＋256kb）
12月12日発売	
¥4,900	

文／長者大輔

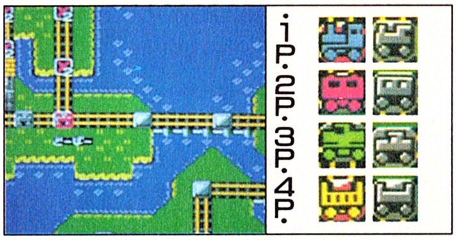
新しい流れを生み出すか？ 新ジャンル・ファミコンボードゲーム

いったいどんなゲームかさっぱり解らない人のために

今、ファミコン界の主流は「ドラクエ」シリーズを頂点としたRPGだ。だが、プレイヤーの目が肥えてきて、より面白いものだけが陶汰されてきている。RPGを出せば売れる、という時代ではないようだ。

となると各メーカーは頭をひねって、次のブームとなるべきジャンルを探してくる。その辺が「鉄道王」開発のコンセプトだろう。

「ファミコンボードゲーム」と名付けられたこの「鉄道王」はいわゆるボードゲーム（双六タイプのゲームのこと）をファミコンの利点を損ねることのないように考えてアレンジされたものだ。とは言ってもファミコンとボードゲームは性質が水と油であり、溶け合わないもの。その点が気になるけど、新ジャンルのゲームなので、仕方のないことか。

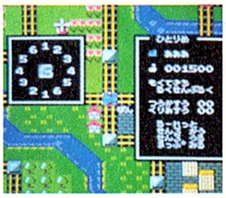


▲最高4人までプレイ可能なこのゲーム。ちゃんとコマの形はちがうし、色もちがう。自分の色はおぼえておこう。

ゲームの流れはこうなっている

まずは ルーレット

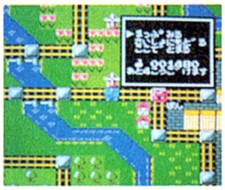
なにはともあれルーレットを回して、自分のコマを進める数を出さなきゃならない。Ⓐボタンを2回押せばOK



◀ルーレットを止めるAボタンに力が入る！

次に コマ進め

ルーレットで出た数だけコマを進めよう。どっちの方向へ進めるか、それは目的地によって決めるのだ。



◀目的地への最短ルートを探して進め

やっぱり カード引き

駅以外のところに止まると、カードを引くことができる。内容はさまざまで、得したり、損したり。このゲームのもっとも重要なポイントといえるぐらい。



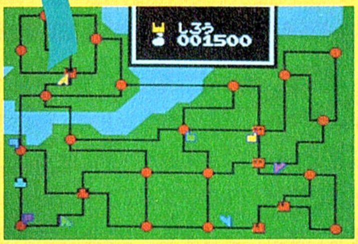
◀あんまりといえばあんまりな仕打ち……！

全体画面とプレイ画面

両方を見くらべて、戦略を立てていくのが鉄道王の基本



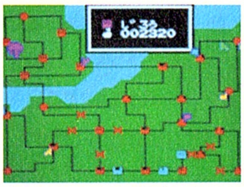
▲これはプレイ画面。実際にコマを進めていくのはここで行う。線路上には駅と都市がある。



▶こちらは全体のマップ画面。自分のコマの色と同じ色の矢印が現在地だ、都市にある旗が目的地を示している。

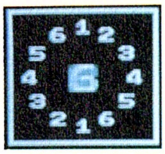
なんたって 線路の売り買い

ルーレットの前に線路を売り買いすることもできる。全体マップ中で、カーソルが指示できる線路を売り買いできる。買い値1本$300　売り$150。



▲ただやみくもに線路を買うより、他のプレイヤーが通りそうな線路を買って、お金を得やすいようにするのが基本戦略だ。

そして、また… ルーレット

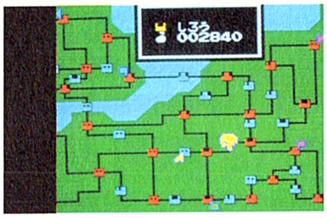


ただ目的地に着けばいいってもんじゃない

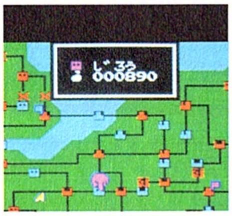
Factor 1 線路

コマを進めていく道すじだが、ただそれだけではないのがこのゲームのミソ。自分が通過した都市と都市の間にある線路を買い上げ、財産を増やしていかなきゃならないのだ。線路自体が財産だし、他のプレイヤーが自分の線路を通ると1区間通るごとに＄100をもらえるメリットがある。

コマの通り道に所有権がついてしまうとは……。買った線路がお金を産むか、損のもとになるか。それはキミの運と戦略ひとつで決まる！



◀多人数でプレイするときは買える線路を買っておかないと誰かに買われてしまう可能性が高いのだ。





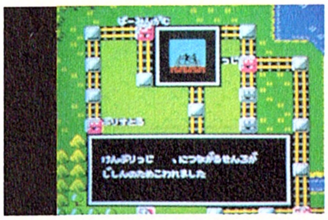
◀お金が足りなくて線路を売るはめに！　こうなると破産への道をまっしぐらか？

Factor 2 トラブル

「鉄道王」がこれまでのファミコンゲームともっとも異なる点がココ。ルーレット後のカード引きによって、なにが起こるかわからないのだ。

例えばスリに合ってお金を失なったり、線路が火事によって燃えてしまったり。もっとスゴイのだと、他のプレイヤーと財産全交換！　なども。

ルーレット以上に大きなポイントであるカード引き。ここにはキミのテクニックなんかまったく関係ない。トラブルかラッキーか、すべては運だ。



◀不吉なBGMとともに火事があったことを知らせてくれる。自分の線路だったら大損害だ！



◀たまにはお金が入ってくるチャンスもある。その額はルーレットやプレイヤー数で決まる。



Factor 3 クリア

数々の苦難を越え、なんとか目的地につくことができた。一応ひと区切りクリアだ。これまでに通過した駅と都市の合計×50のお金をもらい、次の目的地を決めるのだ。

ゲームをはじめる前に設定したクリア数だけ目的地につけばゲームエンド、精算となる。

火事で線路が壊れ、ストで立ち往生をよぎなくされてもがんばるしかない。すべては目的地につくまでの辛抱だ。そのうちいい事もあるさ！



◀目的地が遠いとクリアするのも大変だ。でもその分通過数が増え、多くお金をもらうことができる。





◀ひと息ついて、次の目的地を決める。どこになるか、これも運次第。近いと楽なんだけどね。

Factor 4 精算

さまざまなハプニングを乗りこえ、設定したルールの「クリア数」または「線路の数」のどちらかが達せられたとき、また誰かが破産してしまったとき、ゲームは終了となり、精算に入る。精算して、お金をいちばん多く持っているプレイヤーが勝ちだ！　精算システムは、所持金＋所有線路数×1,000＋所有都市マーク数×100＋クリア数×1,000の合計が精算額となる。

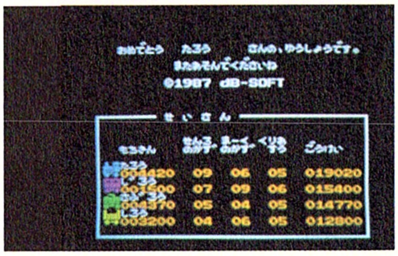
天国を見るか地獄を見るかルーレットに祈れ！

数多くの都市を踏破してきたキミの前に待つのは勝利か、敗北か？　精算のときを目指して、今日も鉄道王はヨーロッパをひた走る!!



◀クリア数終了。ただちに精算に入る。さて、誰が勝ったのか、緊張するね。

▼というワケでたろうさんの優勝。おっめてとーございまーす。惜しくもじろうさん及ばず！





ジェイ・ジェイ

スクウェア	カセット（1M+64K）
12月7日	FC3Dシステム
￥4500	対応

文／きらり・きんぐ

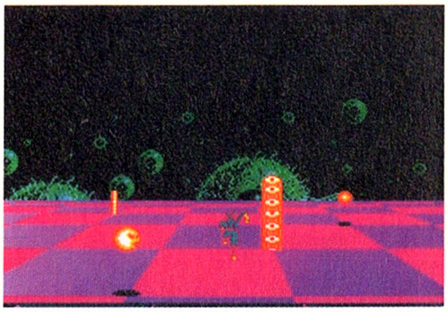
このスピードにキミはついてこれるか!!

3Dの飛び出す画面に思わず興奮!!

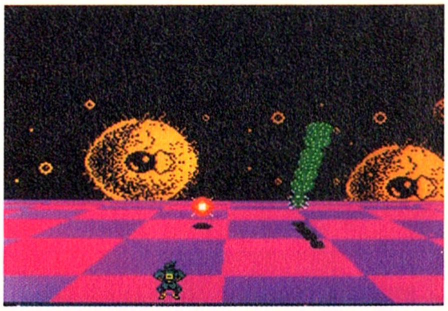
この“J・J”の何がおもしろいかって、それは、ものすごい速い速度でスクロールする画面と、飛び出すように迫る3Dの感覚なんだ。もっとも3Dの方は目鏡がないと味わえないんだけど、そのスピード感は普通の状態でも十分過ぎるほどだぞ。あんまり速くて目を回しちゃう人もいるんじゃないかな。それほどこのゲームのスピードは並じゃないのだ。

STAGE ❶

このゲームはただ前へ前へと進んで行くだけのゲームなんだけど、でもそれが実に難かしいんだ。最初はまず、その速いスクロールに慣れることから始めよう。



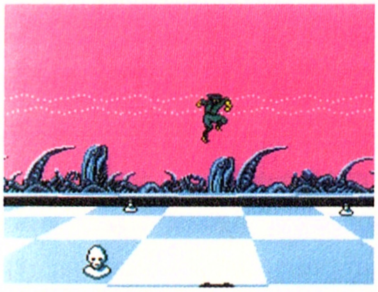
この迫力あるスピードを見よ！ といっても写真じゃわからない!? でも、かなりのスピードが出てるんだぜ！



こいつが“STAGE1”のボスだ。クネクネと動いて襲ってくるけど、意外に弱い。ミサイル連射で倒せ!!

STAGE ❷

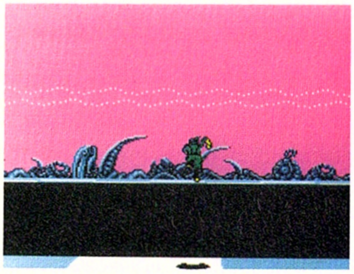
“STAGE2”が“STAGE1”と違うのは、敵キャラとタワーの動きがさらに早くなり、その数も増えるってこと。それに新しく加わった敵キャラも登場して来て、そう簡単には攻略できないようになっている。それに加えてこの“STAGE2”には落とし穴がいたる所に設置してあって、例えば3回も連続ジャンプをしないと切り抜けられない場合もあるんだ。とにかく最初はその落とし穴のある辺りを把握することだね。そうしないとまずクリアはできないはずだ。次に重要なのが新しい敵キャラ。コイツは丸太の塊みたいなヤツで、J・J(主人公)にくっつくと離れず先に行かせてくれないんだ。ぶつかっても死にはしないんだけど落とし穴の上でジャンプした時なんかにくっつかれると……そのまま落っこちゃうってわけ。小刻みにジャンプして切り抜けるしかないのだ。



←敵の素速い動きにやられないように、注意しながら進むのだ



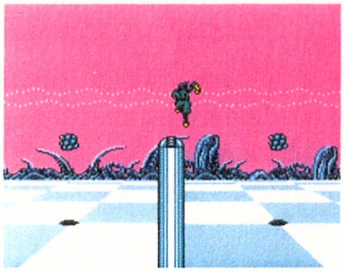
←全体的に白っぽい画面の“STAGE2”だ。出てくる敵は手強いぞ！



←こんな落とし穴が何回も続くのだ！ ジャンプで切り抜けるしかないぞ!!



←敵の中でも特に動きが速い“ヌボール”。しかもジグザグで突進してくるんだ。ミサイルを使え!!



←こんな敵も登場する。当たっても平気な敵もいるんだけど、でもそれだけにもっと苦労するかも!?

攻略のために、これだけは知っておきたい!!

敵キャラと地形のハンデを克服せよ!

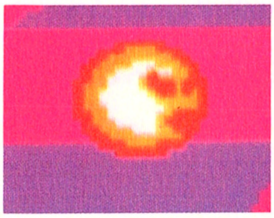
"J・J"攻略には、まず、このゲームの特徴でもあるそのスピードに慣れること、そして数ある落とし穴の位置を覚えること、などが挙げられる。もちろん敵キャラに対しての十分な知識も必要だね。見た目には簡単そうなゲームなんだけど、実は奥が深いのだ。



→"STAGE1"の主な敵"レタ"だ。とにかく動きが速いから当たらないよう、左右に避けるか、ジャンプでかわして行くしかない



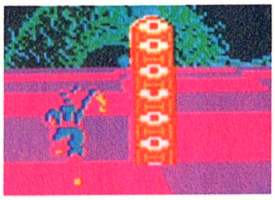
→コイツが頭にくる敵"ヌボール"だ。当たっても大丈夫なんだけど、その代わりくっついて離れない。とにかくしつこいヤツなのだ



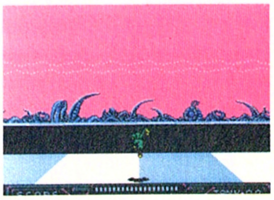
←火の玉みたいな敵"オーラ"だ。空中に浮かびながらキミの行く手を防ごうと待ちかまえている。無視して避けるのが得策だろう



←この火で燃えたぎっているタワーにぶつかると当然死んでしまう。その数も多く、いたる所に立っているが、避けるしか方法はない



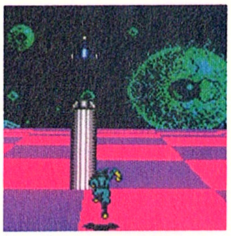
→これが"STAGE1"で立っている"デビルタワー"。いきなり登場して、去っていく。とても速いので避けるだけで精一杯だろう



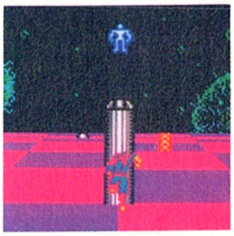
→"STAGE2"で一番難しいのが、この落とし穴越え。連続で来るので、小刻みにジャンプしながら、ボーンボーンって感じでクリアしよう

アイテム入手は絶対必要

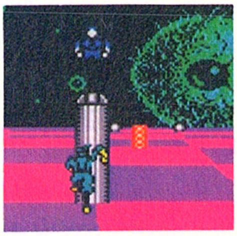
このゲームにはいくつかのアイテムがある。コマンドタワーという銀色の塔にぶち当たると、ぴょんと上から落ちてくるのだ。そしてこのアイテムがなければ、先に行く程辛くなる。別にアイテムはいつでも取れるんだけど、できるだけ早く取っておいた方が有利だぞ。



→この"サイコショット"を取るとミサイルが撃てる!



→"バリアスーツ"は無敵になれる心強いアイテムだ



→1UPのアイテム"クローンパーツ"。絶対に取ろう!



←"クラッシュブーツ"を取ると一回死んでも平気になる



←この"ユニット"を取っておくと後で有効だ



←この"デビ"は絶対に取ってはいけない。ワナなのだ!

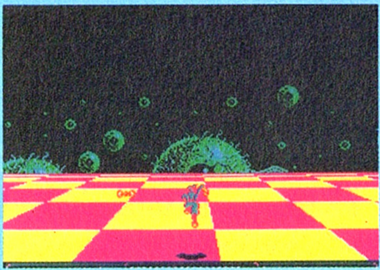
取り立ての新鮮情報

"ボーナスのワープゾーン"

どんどん進んでいるうちに、何か変な物が落ちている。何だろうと拾ってみると、実はこれ、アウトランダーというアイテムで、拾うとボーナス面へとワープができちゃうんだ。得するアイテムなのだ。



これは"アウトランダー"というアイテム。これにぶらさがってボーナス面へと行くことができる



ちょっと明るい感じのするボーナス面。エネルギータンクが一杯落ちてるぞ。どんどん拾うのだ!!

"ちょっと一服!?"



ゲーム中にスタートボタンを押してストップするとJ・Jが煙草を吸って休むんだ





上海

サン電子	カセット
12月4日発売	
¥5,300	

文／トレッキー白石

のんびり。じっくり。やめられない！

ファミコンにはめずらしいゲームが現われた。人間の格好をしたキャラクターも出てこなければ、ロケットも登場しない。積み上げられた144個のマージャンパイを、同じもの同士2個1組で取っていくだけというパズルゲームなんだな。

ファミコンでは、たとえばロードランナーのように、パズルゲームでもアクションぽい要素が強かったりして、慣れるまで結構大変だったんだけど、この上海は本当に誰でもすぐできるんだな。

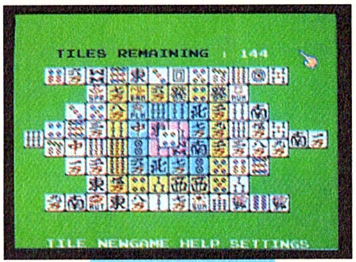
こんなゲームがお父さんに見つかったら、きっと病みつきになって帰して貰えなくなっちゃうぞ！

マージャンを知らない人もよっといで!!

ゲームの画面写真を見て、マージャンができないと遊べないんだろうなと思っているキミ、安心してほしい。この上海はマージャンパイを使っているけど、実はマージャンとは全然関係ないのだ。

このゲームは、5段に積み上げたパイを同じものをペアにしてどけていって、全部なくなれば成功。ただし、どかせるには条件がある。上に重なっていなくて、右か左があいているパイだけなんだ。ルールというほど複雑なものじゃないけど、やってみるとなかなかムズイんだぜ！

百聞は一見にしかず。コレが上海の牌の積み方だよっ

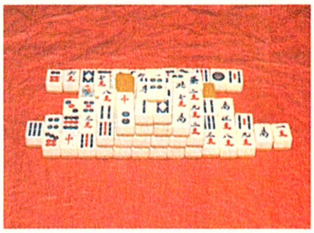


◀上海のスタート画面。5段重ねを色分けで区別してるんだけど、慣れるまでチョットつらいね

「色」で牌の高さがわかるのだ!!
1段目（白） 2段目（ピンク） 3段目（青） 4段目（黄） 5段目（白）



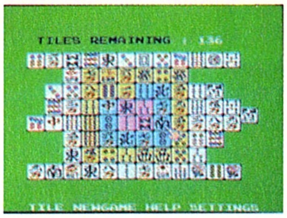
◀左の画面を本物のパイで積んでみた。花パイは本物にはないので裏返してある。実際にやってみたら、メンドクさかった。機械ってエライ!?



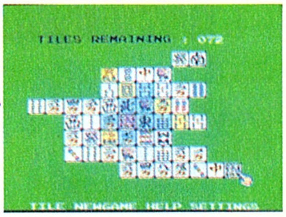
▶積み上げの断面図。この重なりが、上海のオモシロさとムツカシさを作りだしているのだ。時々、腹だたしさも作ってくれるけど…。

これが上海のセオリー（基本）なのだ

単純なルールだから攻略手順があるのだ。最初にするのは、一番上に乗っている1個と左の1個に右の2個を取ること。この4個が押えている数が多いので、まずどけてしまいたい。できるだけ、重なっているパイをはずして、どこに何があるのかを確認してしまうのだ。さらにそれぞれの横の列の長さを揃えられればいうことなし！



①序番は一番上と両端の3個を取って、取れないパイを減らしていくことから始めよう。



②中番戦は、重なりの段数を減らしていくんだ。まん中の○と右下の○がターゲットだ



③ついに成功！　この○を取って○を取れば、お待ちかねのドラゴンの登場になるのだ！

単純なゲームだから一生遊べる……かも？ 時が過ぎるのを忘れて上海



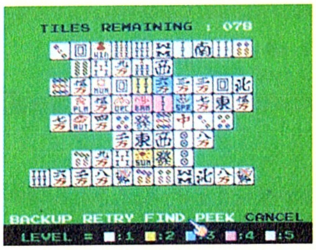
◀タイルコマンドは凝った面が19面ファイルされている。これはプログラマーからの挑戦と受けとってもいいみたいだね。

このゲームはマージャンパイを使っていて、ワンズ、ピンズ、ソウズというのが、それぞれ1から9までの数字を持っていて、あとは字ハイの東南西北と白発中、季節ハイの（春夏秋冬）、花パイの（蘭、竹、菊、梅）がある。この36種類がそれぞれ4個ずつあり、合計144個が積み重なっているというわけ。

上海の一番不思議な点は、やってて飽きないんだ（パソコン版だけど、トレッキー白石は本当に一晩中、マウスを握ってはなさなかったことが何度かある）。

とにかくルールは単純なんだけど、毎回プログラムが乱数で違った面を作るから、組合わせは無限に近くて、やり尽くすというのは考えられない。多分、一生かかっても無理なんじゃないかな？ ルールがシンプルな分だけ、ゲームの奥が深いって感じだね。

ふつうパズルゲームって、プログラムの中に入っている面を解くんだけど、上海は毎回乱数を使って面を作っているから、確実な必勝法っていうのがないんだ。おまけに、なかにはどうやったって絶対に解けない面が出てくることもあるんだ。



◀ヘルプコマンドはありがた〜い味方。いま、どれが取れるか教えてくれるし、やり直すこともできるという親切設計(?)だ。

どういうのが絶対に解けないかというと、たとえば同じパイがタテに3個重なったら、これはもう不可能なんだ（理由は自分で考えるように！）。ほかにも、同じパイが3個並んだのが、同じ列にあるという場合などもそう（もちろん、ほかにもあるけど）。

でも、解けない場合のほとんどはプレイヤーのセレクトミスなんだ。同じパイは4個あるから、2個ずつのペアは3通りの組合わせがあることになる。この中からどの組合わせを選ぶかがキーというわけ。2個しか取れないときはどうしようもないけど、3個の中から2個を選ぶ場合がよくあるんだ。



▶だんだん数が減って、取れなくなってきた。ヘルプコマンドでどれが取れるか調べてみたら、ギブアップだった！ 無念!!

1回ミスったらもうおしまいというんじゃ、難しすぎてすぐ飽きちゃうけど、そこはちゃんとお助けコマンドが用意されているから大丈夫。1回ずつ戻してくれる機能もあるし、今どれとどれが取れるかも教えてくれる機能もある。なかなか親切設計なのだ。

遊び方は3通りあるのだ

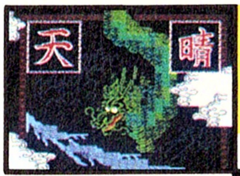
上海には3種類のゲームがあるんだ。ふつうに一人でやるのは“ソリテアー”というんだけど、これ以外にもパイを取るルールは同じで、制限時間中にいくつ取れるか挑戦する“トーナメント”と、二人で交互に取り合う、“チャレンジ”というゲームがある。一人でやるのもいいけれど、友達とチャレンジで争うのもけっこう燃えるぜ！



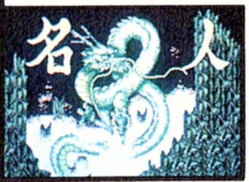
◀対攻戦のチャレンジモード。ヘタなトラップを仕掛けると自分にはね返ってくるぞ！

ちなみにドラゴンカタログ

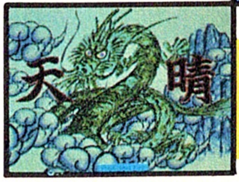
上海は今、いろいろな機種で走っていて、ドラゴンもそれぞれ特徴があるんだ。



◀ファミコン版のドラゴン。雲の描き方が、なんとなく中国風だな〜と感じさせるね



▶最新鋭のPCエンジン版。このドラゴンは人見知りをするらしく、1回では全身を現してくれない



◀パソコン版の代表、PC-9801版。日本で一番最初に登場したのがこれだ。目玉が左右に動く

上海プレイヤーに捧ぐ心の支え
必勝五ヶ条

絶対の必勝法ではないけれど、これを守れば5割以上の確率で解けるはずだ。

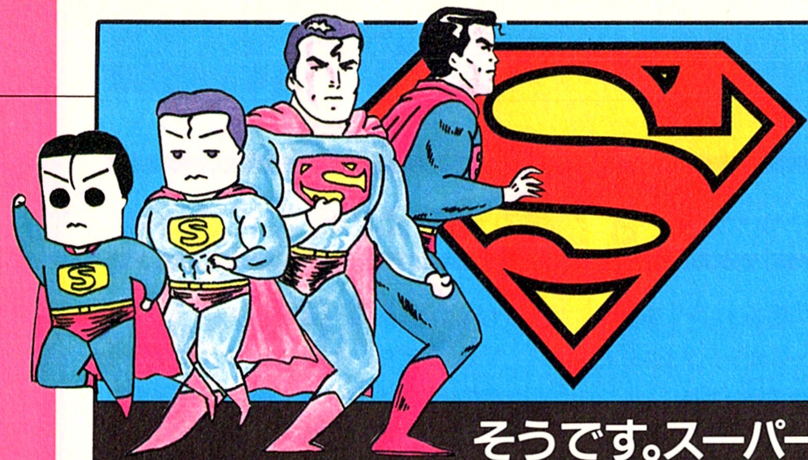
一、汝、一番上の1個と両端の3個は、できるだけ早く取るべし。

二、汝、できるだけ高く積み重なったところから取るべし。

三、汝、同じ横の列に同じパイを残すべからず。

四、汝、同じ段ならだ長い列から先に取るべし。

五、汝、ヘルプは最後の手段と心得るべし。



JOY&MIKEの時事放談

スーパーマン

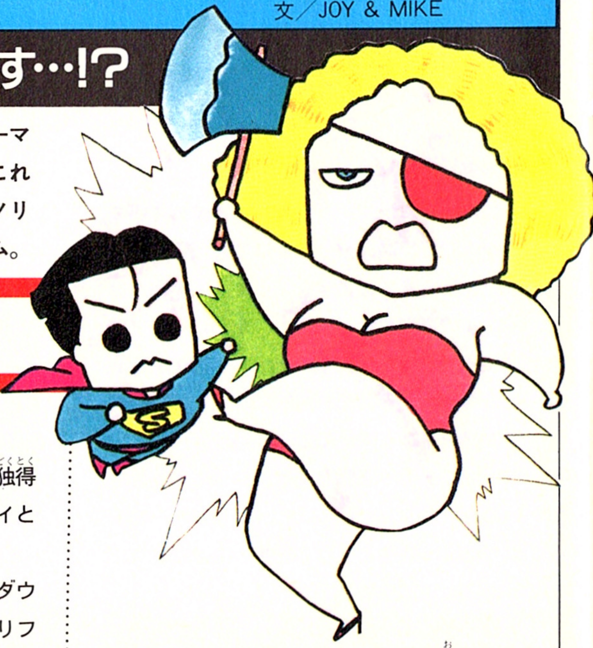
コトブキシステム	カセット
12月29日発売予定	パスワードによるコンティニュー
¥5,500	

文／JOY & MIKE

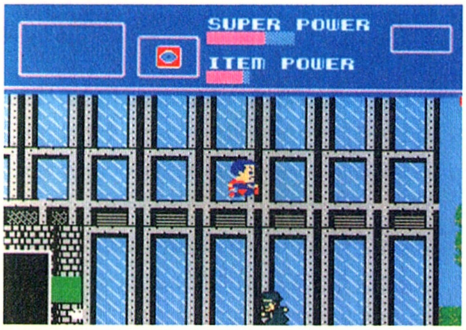
そうです。スーパーマンです…!?

ただの中年のおじさんではない。ジャーナリストである。しかも、着替えの衣裳が泣かせる。ムチムチのレオタードスーツにでっかいS字マーク、大時代的大版マント……!!

これがスーパーマンなのだ。このスーパーマンがこのたびファミコンソフトになる。これは目出たい。しかもメーカーは不思議なノリを次々と見せつけるケムコである……ウム。



けっケッケムコの愉快なファミコンだ!!



う〜む、ついに出て来たか、元祖キャラクターのスーパーマンゲーム。あのフロシキとゴム長ぐつはいて野原を走り回っていた御幼少のころのわたしのホロ苦い思い出がよみがえる……。

……といったような感傷、とりあえずこのゲームに関しては必要ないんじゃない？　どっちかっていうとスーパーマンのパロディーゲームって面向き。やっぱ石川じゅん氏によるキャラデザインのイメージが強いもん。

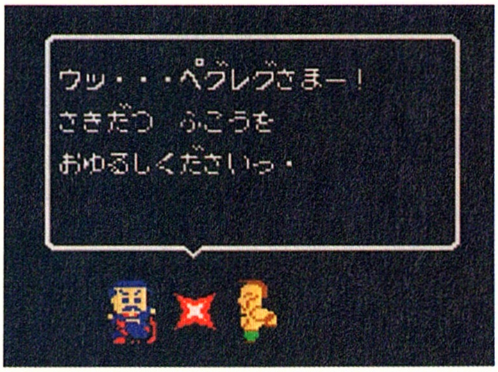
そのとうり、よくわかっとるねぇ君。オリジナルのスーパーマンの、ストイックなまでのヒーロー像ってのはここにはない。ちょっとボケ味のコミカルなキャラとして描かれておる。そうだな、このゲームを真に理解するには、このメーカーであるケムコを、まず理解せねばならないと、こう思っとるわけだ。

ケムコのゲームって、なんかこう独得のノリがあるよね。スパイVSスパイとかエクレトリシャンとかさ……。

そう、もともとS60年12月11日にダウボーイなるゲームによっていきなりファミコン業界に参入してきたのだが、そのデビュー作からすでに、この独得のノリは明確に提示されていたのじゃ。はじめて大手町の会社で取材させていただいた日のことは、今でも覚えておる……。

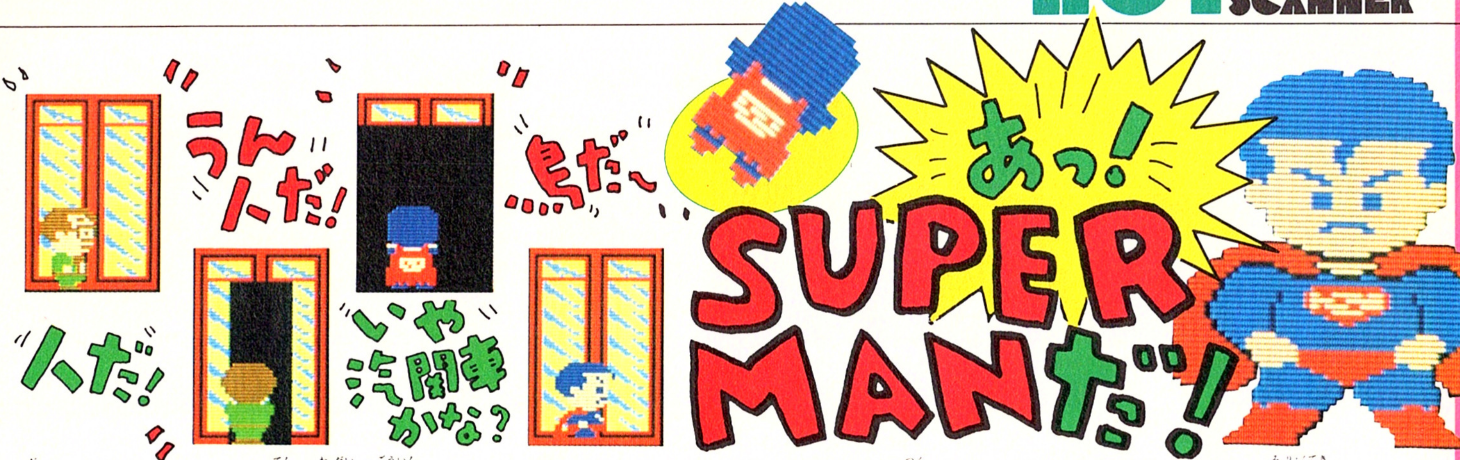
ま、いいでしょ、スーパーマンの方に話もどそうよね。ボクさ、これ、悪くないと思うよ、操作性もまあまあだし、超能力の設定なんかもきちんとしてるもん。

そうそう、スーパーブレスを吹き出したところなんか、けっこうキャラの絵がかわゆい。そういえばダメージを負ったところとか、ゲームオーバーのキャラの表情も好きだな。



キャラデザインの面白さに関しては二重丸……それはそうだけど、ボクが言ってるのはゲーム性のこと。基本的には「所さんのまもるもせめるも」みたいな感じね。ステージとなるマンハッタンのいろいろなシーン、地下室とか摩天楼とかをウロウロして出てくる敵をやっつけながらしだいに目的をハッキリさせていくというパターン。このありていのゲームパターンにひと味プラスってのが、スーパーマンの超能力だと思う。なんかドラマチックな仕上がりになってるんだな、超能力のおかげで。

そうだな、これによってアドベンチャーっぽい雰囲気が演出されている……。このあたりはシナリオ担当の放送作家、木崎徹氏の力量だろうね。ま〜、とにかくゲームとしてはなかなかの完成度ではある。では、何故このゲームがケムコ独得のノリをかもし



出しているのか? という点に話題を強引にひきもどすとだ、なんでこのゲームの主人公がスーパーマンである必要があるのか、ということなのだよ。

そう言えばそんな気もするね。どことなくミスマッチかも……。パロディぽいってのもそこんとこだよ、きっと。

この、スーパーマンでこのゲームを作るってところがケムコなんだ……ハッキリ言って、わたしは好きなんだ。(ポッと頬を赤らめるマイク氏)よいかな、スパイVSスパイのあのひねくれた味わい、これはファミコンユーザーの主流である子供の観点からでは決してその良さがわからんだろ。けど、オジサンにとってはなかなか魅力的。けっしてファミコンゲーム界の王道ではないけれどどこかで貴重なメーカーだと思う。

う～ん、そういったもんなんですかねえ。ま、このマイク氏の説、確認したい人はゲームソフトを買ってみて、ね。

(JOY & Mike at 11月13日)

特別付録

ALL ABOUT KEMCO オールアバウト ケムコ

今、ここに明かされるその全貌なのだ!

処女作ダウボーイからスーパーマンに至るまで、ゲームメーカーケムコの血と汗と涙の結晶がここにある。さあ、君もこのゲームのうち3本以上持っていれば、ケムコ派だ!



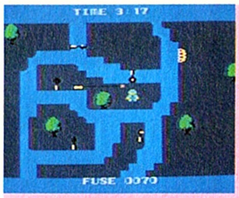
◀取り説をじっくり読んでからでないとどうやってプレイしていいかわからないという珍ゲーム。

▶スパイVSスパイのグレードアップバージョン。ステージもぐんと広くなって、イタズラのしがいもあるってもん。



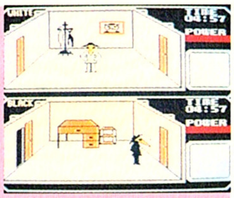
S61年12月25日発売
エレクトリシャン

S62年3月28日発売
南国指令 スパイVSスパイ



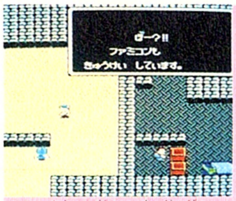
◀いろんな道具を使って敵陣地に潜入していくという戦争ゲーム。ミサイルの設定が泣かせる。

▶ごぞんじ、ファミコン史をひも解いても唯一と言える、シニカルゲーム。ヘッケルとジャッケルのバカし合いゲーム。



S60年12月12日発売
ダウボーイ

S61年4月26日発売
スパイVSスパイ



◀ドラクエタイプのロープレ、ケムコの最高傑作といわれているらしいという噂もチラホラリ……。

S62年10月20日発売
インドラの光



◀パッケージの女の子のイラストがよかった。しかし、実際のゲームに出てくるのはヘンな娘だ。

▶歴史をぐちゃぐちゃにしてしまうというじつにアグレッシブなゲーム。君はこのゲームの全てのエンディングを見たか!?



S61年9月25日発売
スペースハンター

S61年12月26日発売
時空の旅人



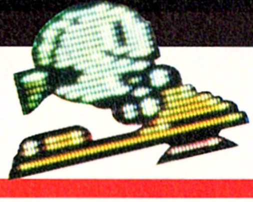


目指せパチプロ　パチ夫くん

ココナッツジャパン	カセット
12月18日発売	パスワードによるコンティニュー
￥5,500	

文／ベニー松山

景品はないけど気分はホンモノ！



誰もが一度は遊んだ経験があるであろうパチンコ(一応、18才以上の方は…ということで)。それは、競馬、麻雀と並ぶ大衆ギャンブル(?)の華だ。玉を獲るか、獲られるか！　あの真剣勝負の緊張感がファミコンに蘇る。でも景品はありませ〜ん。

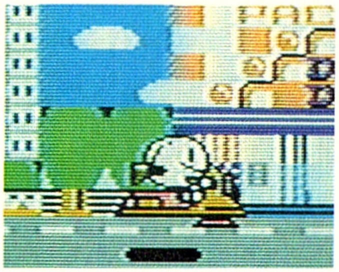
パチ夫よ、パチンコ界の星になるのだ！

ストーリーも、ある

はるかかなたのPH－7S星雲から舞い降りた球状のボディを持つ宇宙少年、パチ夫くん。彼の使命は日本全国から選ばれたパチンコ店で修行を積み、パチプロ名人になることなのだ。パチ夫は今日も、愛車の反重力スクーターを駆って旅の空。でも、一体誰がこんな使命を与えたのか。トホホ…。

7つのパチンコ店を征覇せよ！

というわけで、我々はパチ夫を操って見事パチプロ日本一の座につけてやることになった。パチプロとしてその腕を認めさせるには、全国から選び抜かれた7つのパチンコ店で規定の台数を打ち止め（台の玉を全て出してしまう）して勝ち抜いていかなきゃならない。まずは第1の店・デルデル1号店へ急げ！



◀パチ夫の愛車は宇宙から持ち込んだ反重力推進スクーターで推定870km／hをたたき出す怪物マシンだ。なんて設定はまるでない

パチプロたちから情報を集めろ！

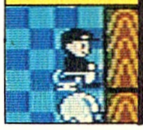
店には腕ききのパチプロたちがいつも戦いを続けている。彼らはパチ夫の使命に同情したのか、やけにやさしい。開放台を聞き出せ！



パチプロ才蔵
◀釘の法則を教えてくれる幻の名人



パチプロらん子
◀この店初めて？いい台教えたげる♡



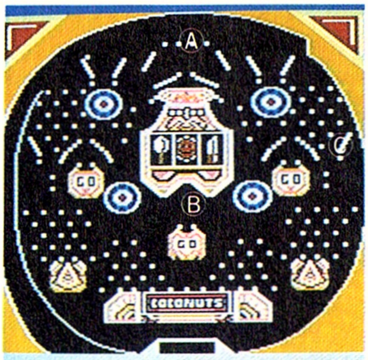
とうだいくん
◀各台の狙い目を知りつくした学生



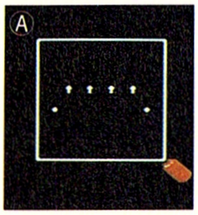
▶これがパチンコ店内。まずは全員に話をしてから勝負スタートだ

なんと釘を調べられるのだ

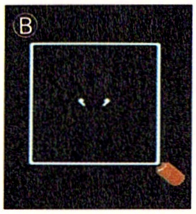
パチンコといえば“釘”。パチンコの歴史が始まって以来、パチプロと釘を調節する釘師との間には常に熱い戦いが繰り広げられてきた。まさしく釘の目を読むかかつがれるかの真剣勝負である。この釘を取り入れずしてパチンコゲームを名乗るのはあまりに世間知らずといえるだろう。もちろんこのゲームではバッチリ釘のチェックができる。だからこれで修業を積めば、実際のパチンコ店でも大もうけ。と思うのはホントの世間知らずだぜ。



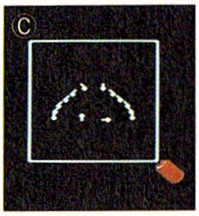
◀この状態ではセブン台ということ以外まるでわからない。そこでⒶⒷⒸ点を虫メガネで拡大



◀天釘と呼ばれる部分。こんなふうに釘が上を向いているのがいい台の第一条件



◀GOチャッカー上の釘。上向きで外側に開いているこの形が一番入りやすい



◀これはもうムチャクチャとしかいいようがない。下向きの釘がポンポン玉を弾くので全然入らないのだ

4種類・総計440台のパチンコが待っている

世の中パチンコ台はいろいろあるけど、パチ夫の行く手に待つのは一般台、ヒコーキ台、セブン台、権利台の4パターン、7店の総計で440台だ。それぞれ特徴のある台なのはいうまでもないが、そのほとんどがパチ夫のパチンコ玉を奪うための回収台だということを忘れてはならない。パチプロを目指すならこんな台の見分けかたぐらい身につけなくちゃダメだぜ。とりあえず仕掛けも説明しとこか。

一般台



天入賞口
ここの左右に入ると中央のチューリップが開くのだ。それ以外は下へ

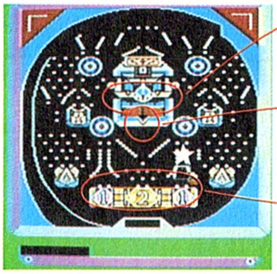
センター入賞役
天入賞口から落ちてきた玉がここに入る。これまたチューリップが開く

チューリップ
パチンコではおなじみのコレ。開いている時に玉をバシバシ入れましょう



派手さはないけどいい台ならコンスタントに玉が増えていく。ポイントは天釘と天入賞口の上の釘が上向きかってことだ。

ヒコーキ台



センターアタッカー
ヒコーキの羽根のようなアタッカー。開閉時にうまく玉が入るかがカギだ

Vゾーン
アタッカーを長時間開閉させてくれる。でもなかなか入らないんだよな

チャッカー
アタッカーを1～2回開閉させる。まずここに入らなきゃお話にならん



一般台に比べて多少波がある型。センターアタッカーに玉がかき込まれるのは気分がいい。チャッカーが文句なしに最重要。

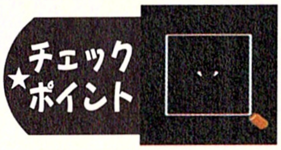
セブン台



デジタルドラム
これがそろわないとなかなか玉が増えない。奇数同数並びを祈れ！

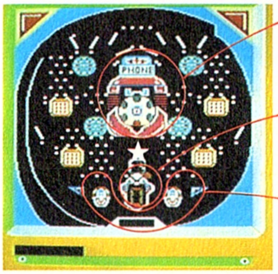
GOチャッカー
ドラムを回すにはここに玉が入らないと始まらない。中央のが大事だぞ

センターアタッカー
大当たりになると最高で300秒間開いてる。打ち止めになるわけだな



4種類の中で一番ギャンブル性が高く、ドラムがそろうのはほぼ運まかせ。でもそろえばアタッカーにガバガバ入るのだ。

権利台



センターダイヤル
赤部分に入るとチャッカーのふたがオープン。でもまた赤に入るとパー

チャッカー
ふたがとれてから玉が入るとチューリップがガシッと開く。重要な仕掛けね

左右チューリップ
これが開いたらしめたもの。玉が次々と入るなかなかのスグレモノだ



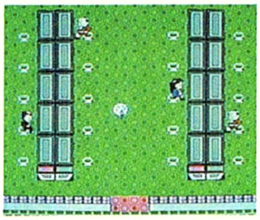
一見して電話器のようなダイヤルを持つ権利台。赤部分に入るとタイムは関係なくチャッカーのふたのとれる権利がもらえる。

パスワードでセーブ。気長に目指せパチプロを

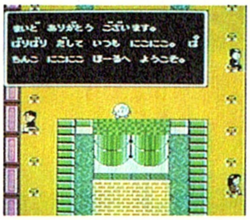
最初の店・デルデル1号店をクリアするためにパチ夫が打ち止めにしなくちゃならない台数はなんと5台！　となると単純に考えて35台は打ち止めなきゃパチプロ名人にはなれないのだ。こりゃ一気にやるのはムリだよな。そう思ったら景品交換所のお姉さんが復活の呪文……じゃなくてパスワードを教えてくれることが判明した。これでパチプロもゆっくりと目指せるというもの。良かったねパチ夫。



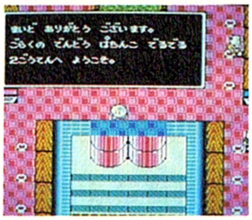
◀パスワードを教えてくれるこの女性、タダ者ではない気配が。もしや彼女が最後の敵では…ないよな



◀これが2店目のパチンコ店ビッグ。権利台が初登場



◀少し変わったつくりのニコニコホール



◀デルデル2号店。ここまできてやっと半分てとこ

世界ヘビー級チャンピオン

Mike Tyson's PUNCH-OUT!!™

マイク タイソン・パンチアウト!!

ただ殴ってるだけじゃダメ。敵のクセを知れ!!

今、君は、エンディングまであと何人? 君がまだ見ぬボクサーたちは、想像以上に手ごわい。ヒョーキンなポーズでリング中央に現れても、ヤルことはヤルっ感じで叩きのめされるのが関の山なのだ。というわけで、当コーナーは必読。タイソンを倒し真の世界一に!!

HOW TO WIN

ハウ・ツー・ウイン

人気ゲーム完全必勝法

魔界丘、要塞ゼニスのマップ付で謎を解明!! 城内の複雑な迷路も、最短距離をズバリ紹介。法王の部屋にたどりつく前に音をあげていたキミも、このコーナーさえ読めば、仇敵との戦いも万全の構えで臨めるぞ!! 逸る気持をグッと抑えて、まずは必勝研究だぜっ!!

いよいよ最後のボスと対決。勝負は見えたっ!!

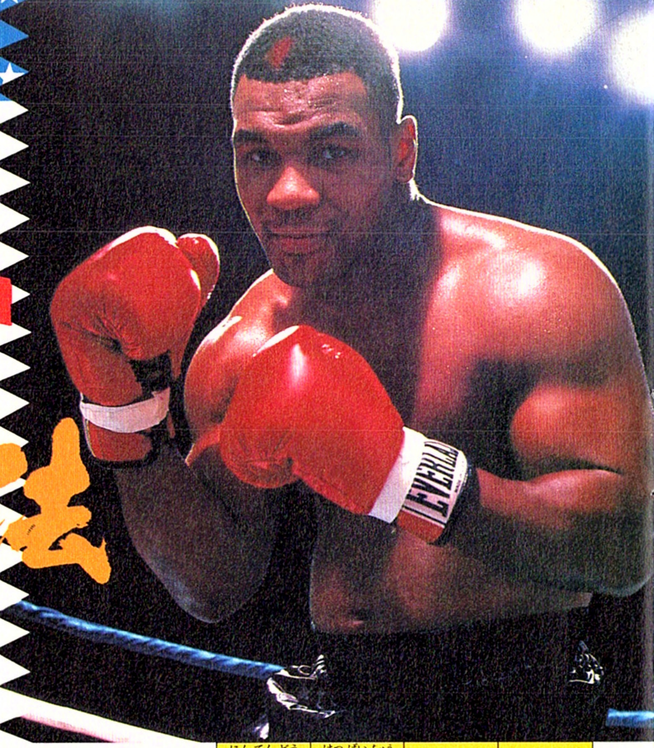
ファザナドゥ

FAXANADU

PUNCH-OUT!!™

世界ヘビー級チャンピオン マイク・タイソン パンチアウト

世界一くわしい 必勝法



ゴルフUSコースの賞品だったので知ってると思うけど、これはアメリカで売られてるファミコンのゲームとして作られたモノ。そいつがとうとう日本のファミコンでやれるようになっちまった。とりあえず、マイナー、メジャーサーキットを制覇しちまうことにするかな……。

任天堂	発売中	￥5500	カセット

相手の得意なパンチをよけることから……

このゲームは、ただバカスカなぐりかかってりゃいいってモンじゃあない。ボクシングというのは、相手の動きのクセ、例えばストレートを打つときには右足が少し後ろに下がるとか、そういった事を研究して相手の攻撃を避け、そして効率よくパンチを入れていくというハイグレードな戦いをしなければ絶対に勝てない格闘技だ。そこで一番大切なのがダメージを受けないこと。このゲームでは、相手が打つ前になにか必ずアクションをするので、それを素早く読み取ってガードしていくことが、勝つための秘訣ということなのだ。



◀相手はパンチを打つ前に、ちょこっとだけ体が光るんだ



◀避けるかブロックをしなければ当然パンチをくらってしまう



◀こいつは宝石が光ると、相手によってパンチの前兆が違うんだ



◀口の中を狙うヤツだ。前兆を見抜かなければこちらやられるんだから…

スウェイは絶対大事なテクニック

防御がいかに大切の技術かわかっただろ？で、その防御だけど、こちらが使うことのできるのはスウェイとブロックだ。まずはスウェイから。✚の左右どちらかを押せば体を横にスライドさせて敵の攻撃を避ける。ただ、体全体を動かすので、すぐには避けてくれないのだ。少しだけタイミングにズレがあるんだな。だから早めに敵の動きを読み取らなければならない。打ってきてから避けようとしても遅いぞ。だからといって速く避けすぎると戻ってきたところを狙われてしまう。ま、一番いいのは自分の体を左右に動かしてみることだね。それでタイミングのズレぐあいを体で感じ取ってしまえばいいんだから。



▲打って来る前兆が見えたらスグに！



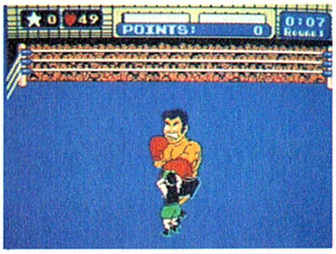
▲よけるタイミングを体で感じ取れ！



▲疲れたらスウェイで避けるしかない

君のブロックは完璧か？

もうひとつの防御はブロックだ。✚の下を押せば腕で全面をカバーするだろう。これの有利なところはけっこう速く反応するってこと。弱点は防御といってもパンチを体で受け止めてしまうことになるし、アッパーカットに対してはまったく役にたたない。ストレート系の攻撃を避けるときに使うようにしよう。



◀パンチを体で受け止めるので少しだけダメージを受けてしまうのが欠点なのだ

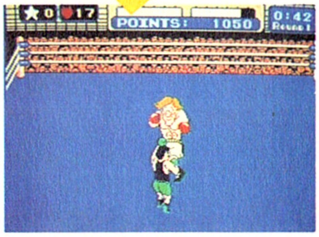
どの相手にも通用する必勝パターンはこれだ

1 相手のパンチのタイミングを読みとってしまう!

1R前半は、相手の攻撃のクセを見抜くことに全力を上げよう。適当にこちらのパンチを入れて相手の反応を見るのが一番。マイナーあたりでは打つ前に体が光ったりと、けっこうわかりやすいんだが、後半に行くにつれてそれがだんだんと微妙な動きになっていくんだ。打つ前の動きを読んだらこちらのパンチを入れるタイミングを計ろうぜ。



◀まずはよけまくって相手の得意技を見切ってしまおうぜ



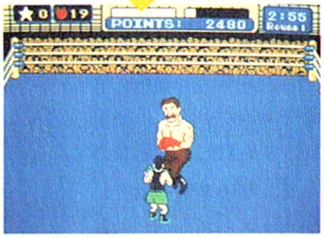
◀なれたら少し攻撃しよう

2 倒す「寸前まで」攻撃、攻撃、攻撃

相手の動きのクセを見抜き、パンチも入れられるようになったら、むやみにダウンを取らずに、相手が倒れる寸前のところまで攻撃をして、あとは時間切れを待つようにしよう。そして、次のラウンドで、3回ダウンを取り、TKOにしてしまえばいいのだ。ヘタにダウンさせると、立ち上がったときにスタミナが回復しちゃうからね。



◀後は倒す寸前まで攻撃するだけだ。連打でドンドンいこう!



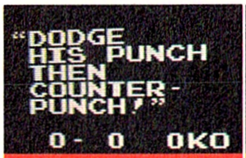
◀時間切れまでほっておく

3 ドッグのヒントを聞こう

ラウンドとラウンドの間に、セコンドのドッグが相手の動きや弱点のヒントをくれる。ちゃんと確認してから次のラウンドに進もう。彼の言葉は英語なので、ここで重要なヒントだけ訳しておくぞ。



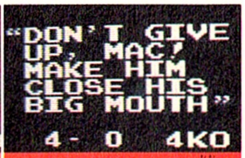
▲ドッグはインターバルの時に重要なヒントを教えてくれるぞ



「アイツのパンチかわしてスグにカウンターパンチだ」



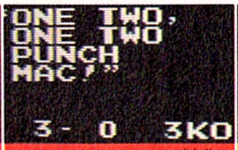
「アッパーカットはヤツがボケてる時によく決まるぞ」



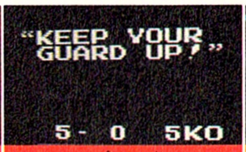
「あきらめるなマック!大きな口にふたをしちしまえ」



「ヤッチマエ!やってしまうんだマック!」



「ワン・ツーパンチの連打だマック!」



「ガードを上げて行くんだ、上げろよ!」



「打って動け、動いて回るんだ!」



「ブルチャージに気を付けろ。逃げてちゃダメだぞ!」

4 速攻で行け! 行くんだ!!

2Rは3回ダウンさせなければならないので、速攻でいかなければならない。1R後半の攻撃でスタミナが少なくなっているはずだから、バシバシとパンチを入れていき、30秒以内にダウンを取るようにしよう。そうやって2回、3回とダウンをとっていくようになるんだ。モタモタしていると時間切れになってしまうから注意しなければならない。



◀連打!連打!の速攻で相手を倒す。1回目は20以内にしたいものだ



◀最初は倒しても立つだろう

5 3回ダウンさせてTKO

テクニカルノックアウトっていうのは1R内で3回ダウンを奪えば、KOとみなされるものなんだ。このルールを使うのが一番勝ちやすいパターンだろう。ちゃんとKOで勝ちたいやつはダウンポイントというのがあるので、そのポイントまでパンチを入れていけば相手は立てなくなるぞ。だけど、あまりムリせずに勝った方がいいんじゃないかな。



◀1ラウンドで3回ダウンさせればTKOで勝つのだよ


◀TKOでも勝ちは勝ちだぞ

●メジャーサーキット&マイナーサーキット

全ボクサーデータ

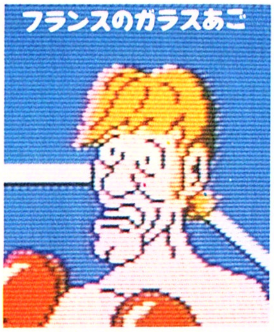
■やっぱり敵も人の子……なくて七クセ!!

スキはだれにでもあるものさ!

どんなに完璧なヤツだって、相手は機械じゃないんだから必ずつけ入るスキがあるはずだ。それはたいてい自分の得意なパンチを打った直後にある場合が多い。得意なパンチは当たって当然なんだからその後の防御なんて考えないもんな。ここではその相手の弱点、というか狙うべきところを教えよう。相手を倒すコツはなんといっても動きのクセを見つけること。相手がパンチを打ってくる前の腕、足、顔の表情の動き、その他いろいろなところをよ〜く見るんだ。必ずなにかしらのアクションをしてから攻撃するはずだぞ。ドッグのヒントと合わせて有効な攻撃法を開発しよう!



▲この、パンチを打った後が狙い目なのだ



GLASS JOE
グラス・ジョー

●特徴● 判定勝ちポイント 5000

特にこれといったワザもなく、普通になぐりっこしても勝ててしまう相手。パンチを打つ前に体が光る。ただし、マックがノーミスで、相手を0分台で倒したときはカウント1で起き上がって来る。

▶弱点◀ボク、ここを狙われると負けちゃうの!

1発KOを狙っていこう!

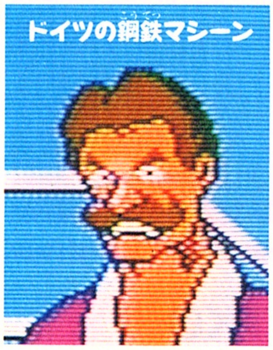
アッパーカットで1発KOができる。そのタイミングを探せば最少タイムでの勝ちを作ることも可能だ。連打で倒すならボディーとフックを交互に使い分けていけばいい。とにかく弱いのでパンチをドンドンくらわしていくことだ。



◀体が光るのがけっこうハデなのでよけやすいだろう。押し切ることも可能だぞ



◀コイコイ、してるこのあとすぐにアッパーをくらわせられる。が、ムリはするなよ



VON KAISER
ボン・ガイザー

●特徴● 判定勝ちポイント 8000

防御がなかなかうまい。得意技はアッパーカットとストレートだ。しかし、動きのクセが非常に強いので、簡単に動きを読まれてしまうのだ。

▶弱点◀ボク、ここを狙われると負けちゃうの!

ボケさせれば1発ダウン!

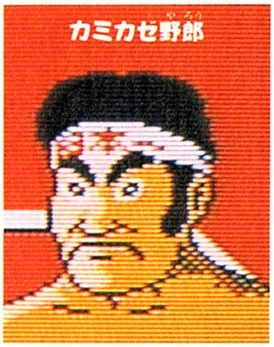
アッパーを打つ前にちょっと後ろに下がるクセがある。それでアッパーを避けて、スグに顔面に連打! それを繰り返せばダウンだ。あと、スウェイ&パンチでぼけさせてからアッパーカットを決めると1発ダウンを取ることができるぞ。



◀しゃがんだらすぐにスウェイしよう。そのあとすぐに顔面に連打をあびせるのだ



◀ストレートを打つ前は、一瞬体の動きを止めるのだ。避けたらすぐに顔面パンチだぞ



PISTON HONDA
ピストン・本田

●特徴● 判定勝ちポイント 不可能

眉毛をピクピクさせたあとの必殺ピストンパンチをくらったらダウンするしかない、というぐらい強力。アッパーカット連打もなかなか威力がある。

▶弱点◀ボク、ここを狙われると負けちゃうの!

眉毛の動きをよく見ろ!

こいつは打ってくる前に眉をピクピクさせるクセがあるようだ。攻撃の基本はアッパーを避けたあとにボディー、もしくは顔面に連打をくらわせること。ピストンパンチはスウェイの連続で避けまくればいい。避けた後のアッパー2連続に注意しよう。



◀こいつもしゃがむとアッパーだ。よけたらすかさず顔面にパンチを連打しよう



◀ピストンパンチはブロックでよけられる。タイミングがあえばカウンターもできるぞ

強豪メジャーサーキット全選手データファイル



DON EFLAMENCO ドン・フラメンコ

判定勝ちポイント 10000

●特徴●
誇りが高いのかおくびょうなのかどうか知らないが、とにかく自分から進んで打って来ることはしない。得意なのはアッパーカットだが、他のパンチを打ったところを見た事がないのでアッパーしかできないらしい。

俺の必殺ワザ●フラメンコパンチ

俺はマイナーサーキットの連中とは違う。ちゃんと相手の動きを見るんだぜ。だから、相手が打ってこない限りこっちからは打ちはしねえ。むやみに打ってもあぶねえだけだからな。相手の打ち込んだときにできるスキを狙ってフラメンコパンチ（アッパーカット）を決めてやる！アゴをくだかれないうちに帰るんだな!!



▲コイツはとにかくガードがカタいんだ。アッパーの後しかチャンスは無いぞ



◀こっちが攻撃すると、すぐに打ち返してくる。しかも1回当たると連打される

クセを発見●倒すポイントはここだ！

一見動きを見られているようだが、はっきりいってただ怖くて手が出ないだけらしい。スキを狙っているようなのでこちらがワザとスキを作ってやればいいのだ。1発打ち込むとスグにアッパーを打って来る。それをスウェイで避けて、すぐさま顔にストレートを連打すれば簡単にパンチを浴びせることができる。TKO狙いで戦えば必ず勝てるぞ！



▲これがフラメンコパンチの前兆だ

▼疲れてくるとすぐに攻撃してくる





消極的

◀パンチした後、すかさず反撃するぞ



KING HIPPO キング・ヒッポー

判定勝ちポイント 不可能

●特徴●
このキング・ヒッポーは、繰り出してくるパンチのうち、威力の強いギロチンパンチの場合だけに、一瞬体がピンク色に光って、大きく口を開くようだ。このギロチンパンチは、マックが戦いに疲れてカラダがピンク色になると、すごいスピードで3発も連続で繰り出してくる。その時は素早いフットワークが必要になるだろう。ギロチンパンチ以外の普通のパンチは、左右へのスウェイで大丈夫。

俺の必殺ワザ●ギロチンパンチ3連発

我輩が南の島の大酋長、キングヒッポーだ。必殺技として、ギロチンパンチというモノを持っている。これはどういう技かというと、相手が疲れてきたところを狙って、パワーのあるパンチを3連発繰り出すというモノだ。しかも我輩は体力があるからな。我輩に判定勝ちしようなんて甘い考えを持ったらだめだぞ！



▲ヒッポーが攻撃しようとして口を開けたら、そこをめがけて顔面パンチだ！



◀マックが疲れたところをねらって、ギロチンパンチの3連発が飛んでくるぞ！

クセを発見●倒すポイントはここだ！

コイツは、上から下に腕を振りおろすだけのパンチしか繰り出してこない。だから普通のパンチのときは、ただ左右にスウェイしていれば大丈夫だ。ギロチンパンチの場合は、そのパンチの前に大きく口を開けるだろう？　その時を狙って、口めがけてパンチをくらわせろ！　そうするとコイツのトランクスがずり下がって、腹が出てくるのでそこにボディ連打でKOだ！



▲ヒジを曲げたときは普通の攻撃

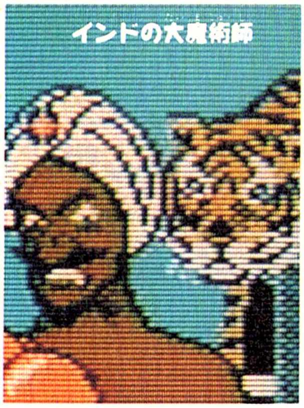
▼ピョンピョン跳ねたら3連発だ





口だっ

◀口を開けて腕を上げたら注意！



GREAT TIGER
グレート・タイガー

判定勝ちポイント 10000

●特徴●

グレートタイガーの攻撃してくるときの前兆としては、頭に巻いているターバンに付いてるルビーが点滅することだろう。この点滅している状態になったら、すかさずスウェイをしてパンチをかわさなければならない。普通のパンチ攻撃の時は恐くないが、タイガーマジックパンチという魔術を使った攻撃がメチャクチャ強力なのだ……。

俺の必殺ワザ●タイガーマジックパンチ

私が大魔術師のグレートタイガーである。私の必殺技は、インドで修行してきた魔術を使った、タイガーマジックパンチだ。この技は私自身の体が、魔術の力で浮かび上がり、その後に猛スピードで回転しながら、その遠心力を利用したパンチをお見舞するという必殺の武器だ。並の人間では私の魔術の敵ではないな。



▲コイツにパンチを決めるには、アッパーをしてきた後が一番決まりやすい!



◀タイガーは左ストレートと、アッパーで攻めてくる。油断してると連打されるぞ

クセを発見●倒すポイントはここだ!

グレートタイガーは、左ストレートと左右のアッパーを使ってくる。まあ、どちらのパンチも、ルビーが点滅したらスウェイして、それから攻撃すれば楽勝だぜ。タイガーマジックパンチは回転しているタイガーがマックに当りそうになる瞬間に、ガードで防げばOK。5回パンチを受けたらタイガーの顔がボケるから、そこで顔面パンチだっ!



▲頭のルビーが点滅したら前兆だ!

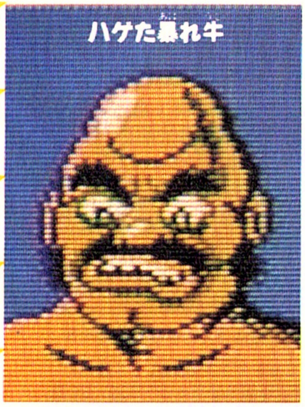
▼この次にアッパーが飛んでくる!





点滅

◀マジックパンチの準備態勢だ!



BALD BULL
ボールド・ブル

判定勝ちポイント 不可能

●特徴●

ボールド・ブルは、パンチを繰り出してくるときに、必ず腕をグルグル回転させる。腕を回しだしたら、すかさずスウェイでコイツのパンチをかわすようにしよう。ただ2種類あるアッパーのうち、威力が強力な方を繰り出してくるときだけは、腕を回さない。しかし、そのかわりにブルの体が前かがみになるので、そのときにスウェイするのだ。

俺の必殺ワザ●ブルチャージ(突進パンチ)

俺のブルチャージっていうのはだ、リングの端から思いっきり走ってきて、それで勢いをつけてパンチの威力を強力にした、俺サマ自慢の必殺兵器なんだぜ。これをくらったら、どんなヤツでも生きちゃあいられねーだろうな。それから、判定まで生きちゃいめーが、俺サマには判定で勝つことはできねえんだぜ!



▲ブルにパンチを決めるには、素早さが重要なポイントだ。モタモタするなよ!



◀アッパーは絶対にかわせよ! 連続であびたら、すぐにダウンしてしまうぞ!

クセを発見●倒すポイントはここだ!

とにかくボールド・ブルは、体がメチャクチャでかいクセして、動きがものすごく素早い。特にパンチを繰り出してくるスピードが早いんで、よけるタイミングがなかなかつかめないのだ。だからコイツと上手に戦いぬくには、ブルよりも一歩先に動くような気持ちでやってほしい。必殺技のブルチャージは強力だけど逃げてばかりじゃダメだぞ。何はともあれ一歩先!!



▲この体勢の時は普通のアッパー

▼この時は速攻で強力アッパー





一歩先

◀必殺ブルチャージが出るぞ!

エリオスを離れて流れる歳月、そして今……

最後の難関に挑む

HOW TO WIN（ハウ・ツー・ウイン）

平和だった生まれ故郷エオリスを救うべく旅だったキミは、立ちふさがる多くの敵を倒し、遂に魔界丘へとたどり着いた。しかしこの先は？

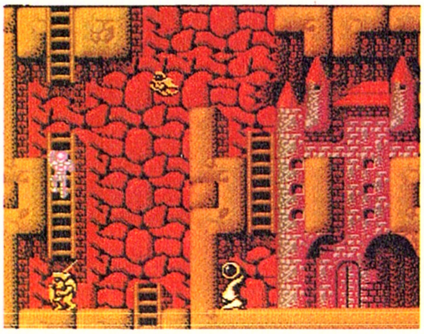
ファザナドゥ

FAXANADU

これですべての謎が解き明かされる

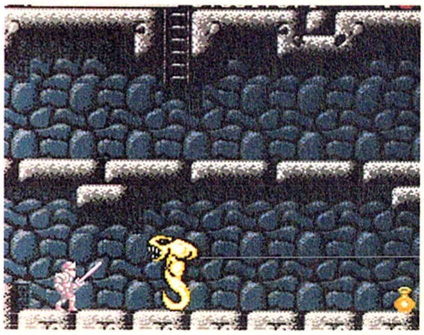
ダートムアの街

エオリス、幹の世界、霧の世界、枝の世界を経て、キミはとうとう魔界丘に行き着いた。しかし、これから先が本当の戦いとなるのだ。今までのような気持ちでいては絶対に攻略できないぞ。気をひき締めて進もう！



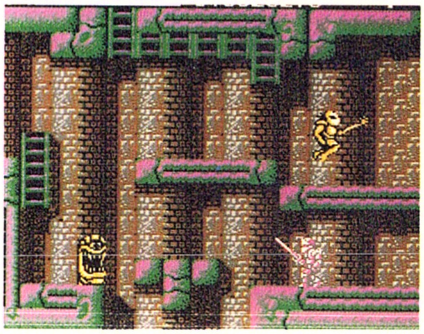
城

城にはとても重要な意味がある。ここでしておかなければならない作業を怠ると、要塞ゼニスに行ってから後悔することになるぞ。では重要なこととは？　それはこの後の説明を熟読してほしい。



要塞ゼニス

迷路になっている要塞ゼニスでは、その迷路を克服することが１つの課題である。というよりも、その迷路を解いて法王の部屋に行き着くことができれば、後は最後の敵と戦うことしかやることはないのだ。

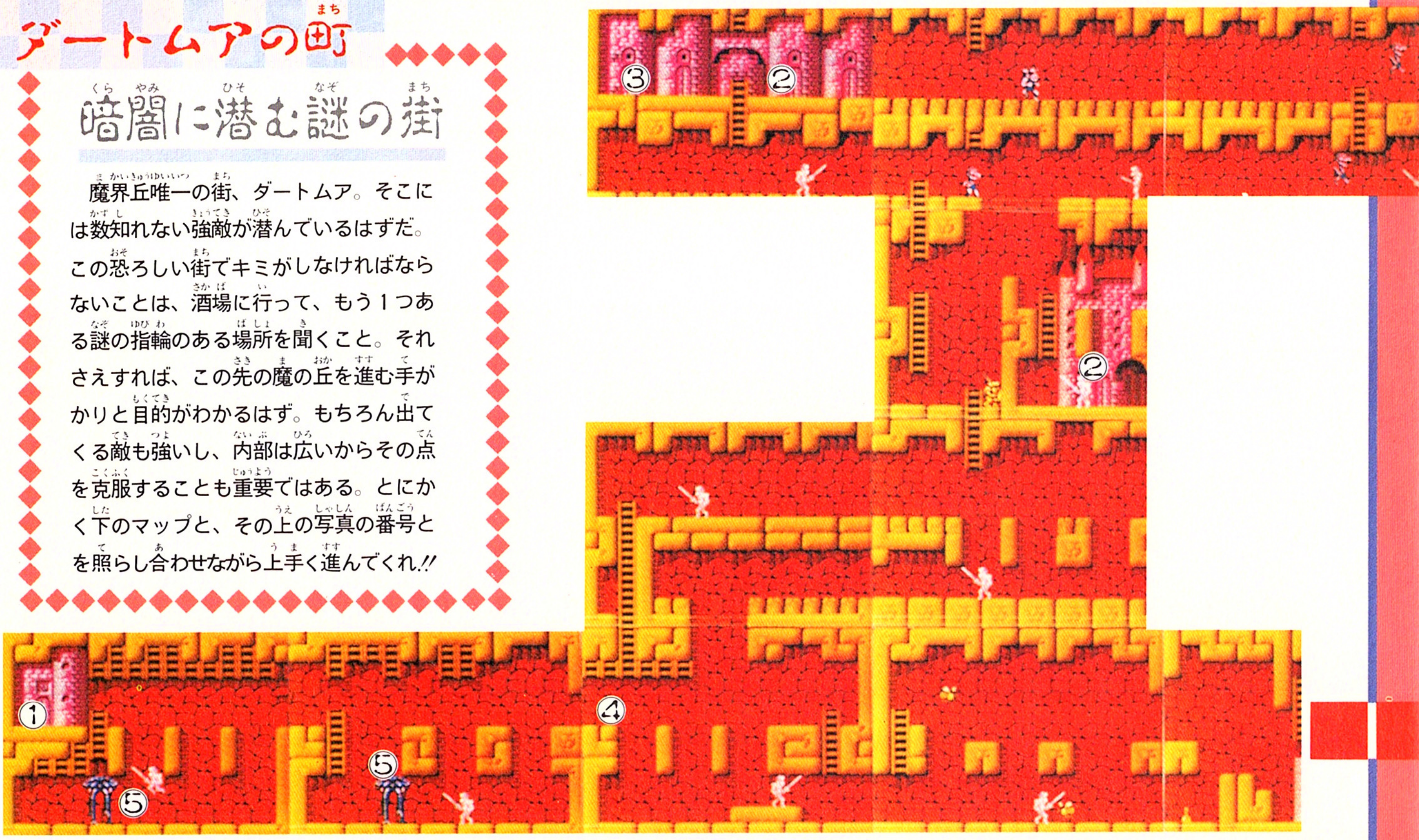


遂に魔界丘へと足を踏み入れた!!

ダートムアの町

暗闇に潜む謎の街

魔界丘唯一の街、ダートムア。そこには数知れない強敵が潜んでいるはずだ。この恐ろしい街でキミがしなければならないことは、酒場に行って、もう１つある謎の指輪のある場所を聞くこと。それさえすれば、この先の魔の丘を進む手がかりと目的がわかるはず。もちろん出てくる敵も強いし、内部は広いからその点を克服することも重要ではある。とにかく下のマップと、その上の写真の番号とを照らし合わせながら上手く進んでくれ!!



1 情報を聞き逃すな!!

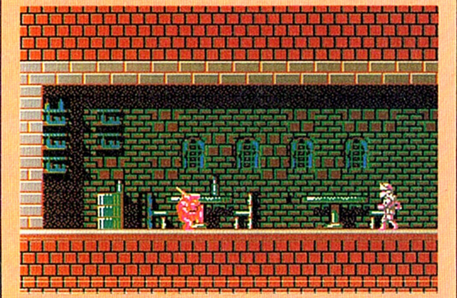
この酒場では、この先、キミが進むべき〝城〟についての情報を教えてくれる。謎の指輪のありかを告げてくれるのだ。酔っぱらいだからといってバカにしてはいけないぞ！



ここの酔っぱらいはただの酔っぱらいじゃないぞ。なにしろ、重要な情報を握っているんだから

2 モンスターの店もある!?

この街は他の街と違って店の中まで既にモンスターに占領されているんだ。店だからといってうかつに近づくと痛い目に会うから、特に注意して進む事。



この店に入ったらすぐに出よう。別に無理して倒す必要なんてないんだからね

3 教会には行ってある？

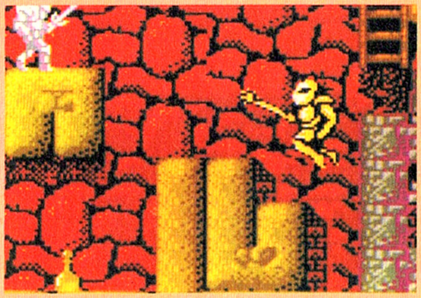
せっかくこの魔界丘まで来て死んでしまっては元も子もない。といってこの〝ダートムアの街〟には教会がないんだ。〝ディェイドレイクの街〟で教会に行っておいたかな？



この街には教会がない。と、いうことは〝ディェイドレイクの街〟で教会に行っておくことが必要だね

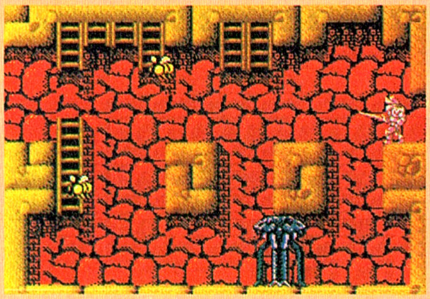
法王と戦うための準備をするのだ!!

4 無理して戦うな!

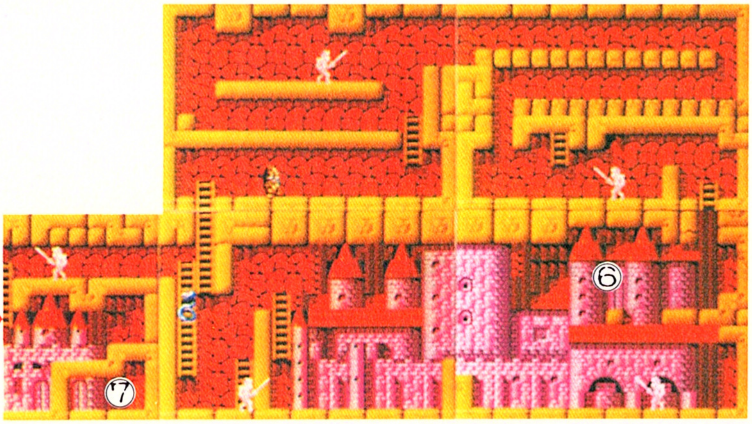


"マスクマン"はそれほど強くはない敵なんだけど、コイツと戦うとやけに体力が減る。できるなら避けたいがなかなかそうもいかない。簡単にはいかないのだ

5 無視して通り過ぎろ!

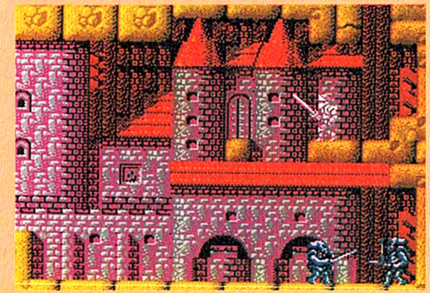


本当にイヤ〜な敵はコイツ。"ロクスターン"だ。何しろ強いし、この街にはうじゃうじゃいるのだ。最初の街ではボスキャラ級だった敵も、今では当然!?



6 城へ行く目的を考えろ

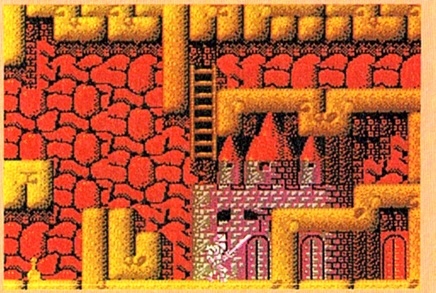
要塞ゼニスへと行く前に、まずこの扉の向こうに広がる、暗黒の城へと進まなければならない。大きく深呼吸したら……いざ、進もう!!



城に行く前には、その目的をちゃんと聞いておかなければダメだぞ

7 要塞へ行く準備は?

これが要塞への入口だ。左の扉から入ると右の扉に出る。で、1番右の赤い扉から行くんだけど、この扉を開けるには……そう、謎の指輪が必要なんだ。



要塞の入口は意外と簡単な所にあるけど、中に入るまで、そして中に入ってからが大変なのだ

攻略ポイント集

ここで必要なアイテム

この先へ進むために必要なアイテムを4つと、この街にいる敵を4匹挙げてみた。どのアイテムをどう使うか、そしてどの敵とどう戦うかは、キミの自由だ。



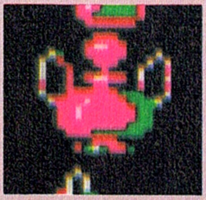
バトルスーツ



バトルヘルメット



ウィング・ブーツ



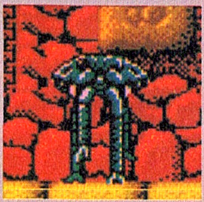
イリクサー

ここで出る敵キャラ

この街には、今までかなり強くて1つの街に2、3匹しかいなかった敵がごろごろしているぞ。1匹から受けるダメージを最少限度にとどめろ!



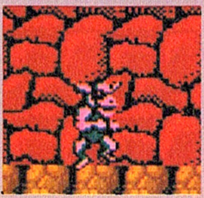
マスクマン



ロクスターン



ジャイアント・スレイダー

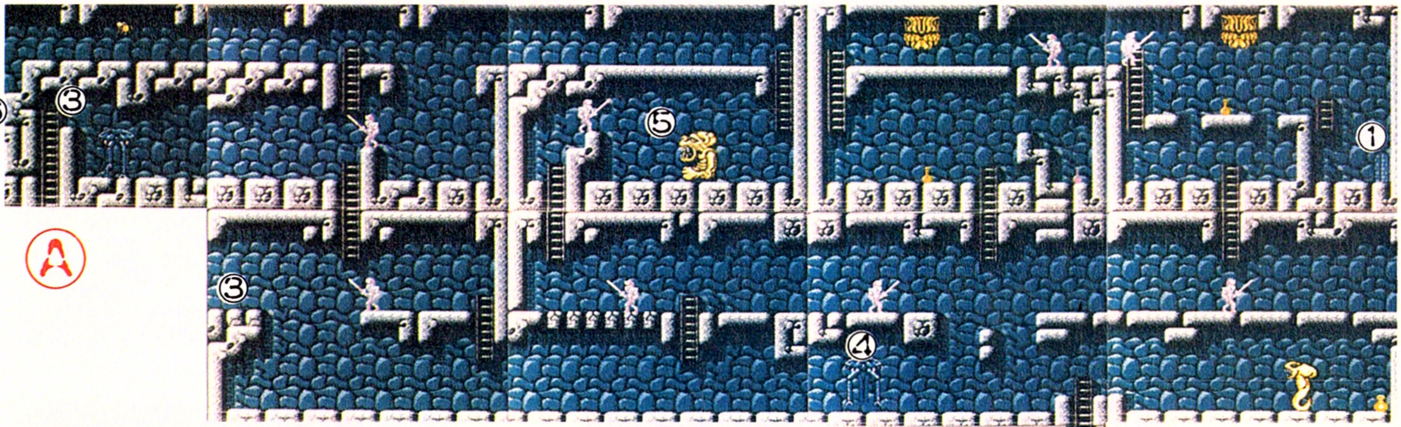


ウルフマン

城

複雑な迷路となっている城内では、

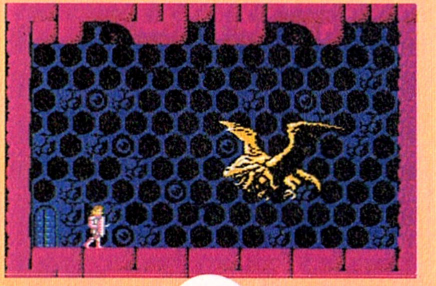
城の内部は結構広くて、ちょっとした迷路となっている。下のマップを良く見て上手に攻略してほしい。ここですることは、まずここのボスキャラ〝キングスリーブ〟を倒し、ドラゴンスレイヤーを入手すること。そしてその後で教会に行き、謎の指輪をもらうことだ。でもスムーズに行くかどうかはキミの腕次第。前ページ同様、MAP上の番号を参考に。



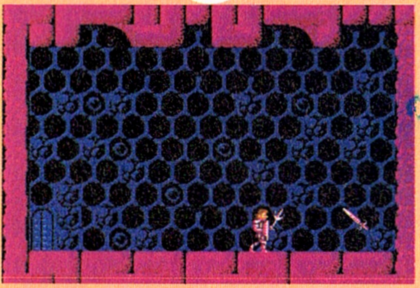


1 城のボスと戦うのだ!!

ドラゴンスレイヤーを入手するには、このボスキャラ、キングスリーブを倒さなくてはならない。レッドポーションを持てるだけ持ち、そしてイリクサーで準備万端だ!!



キングスリーブは手強い。レッドポーションを10個以上持って戦わなければ倒せないぞ



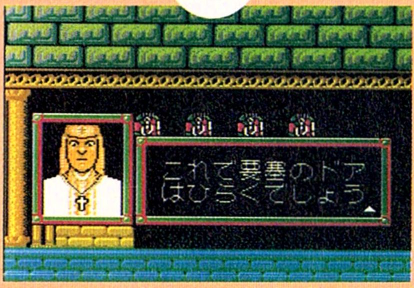
やった!! 遂にドラゴンスレイヤーを装備できる。バトルヘルメットとバトルスーツも効力を発揮するのだ

2 教会は絶対に立ち寄れ!!

ドラゴンスレイヤーを入手したら、真っすぐにこの教会へ行こう。謎の指輪をくれるはずだ。それにしてもこんな悪の城に教会があるなんて、誰か信者がいるのかなぁ。



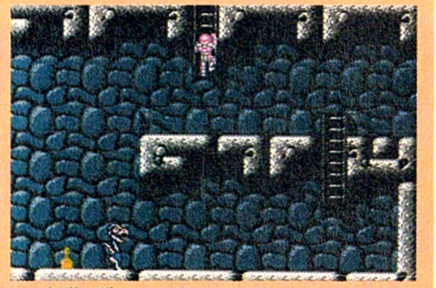
何もしないで教会に行ってもまるで意味がないのだ



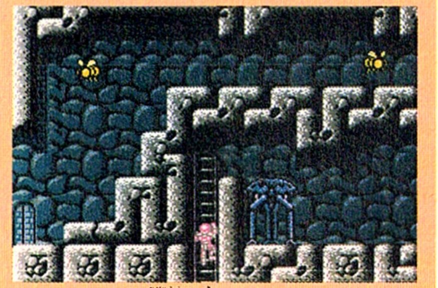
キングスリーブを倒すと、神父様が心を開いてくれる

3 イヤな敵が沢山いるぞ

この城の内部なちょっと複雑になっている。マップの〝Ⓐ〟の箇所がそうだね。わかりにくいところなので確実に頭に入れておこう!



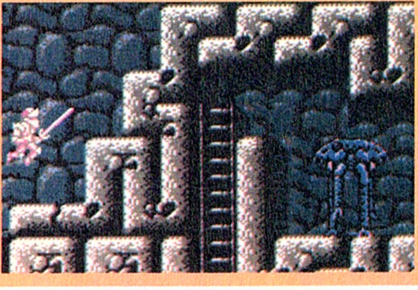
この階段を登ると……



なんと、マップの左上に来てしまうのだ!!

迷わず最短距離を進むことが重要だ!!

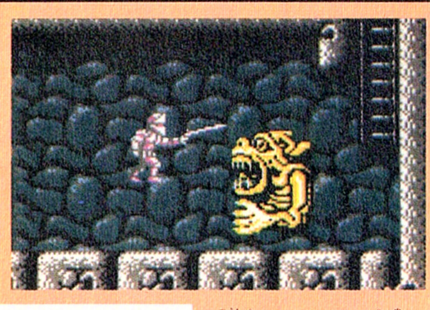
4 ロクスターン攻略は身につけたか?



またまたここでも登場するイヤな敵"ロクスターン"。とにかくこいつはでかいので、ジャンプ攻撃しかないのがガンだ。そのまま通り過ぎることもできないし、かといって戦うとダメージを受ける。この辺が難しいところなのだ。

5 ゾラドーナもうじゃうじゃいるぞ!!

おっと出ました顔のデカい"ゾラドーナ"。こいつは見かけは恐いがバカなので、意外と簡単に倒せるはず。あせったり、ドジったりしなければ大丈夫だろう。



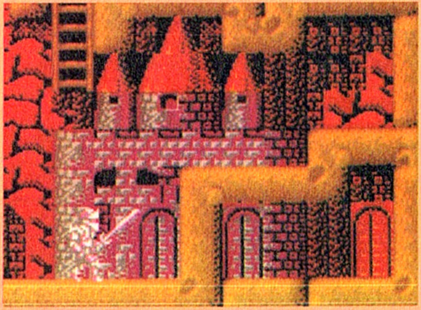
Ⓐへ



通称"ゾラドーナの部屋"と呼ばれるところ。城の中にはこんな箇所がいくつもあるのだ。ダメージを受けないようにしろよ!

6 再び街へと戻るのだ!!

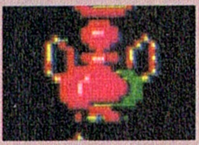
無事に"ドラゴンスレイヤー"と謎の指輪が手に入ったら、もう一度このダートムアの街に戻り、要塞の入口へ行こう。そして、まだ見ぬ最強の敵"シェドウエウラー"と戦うのだ。



遂にここまで来た! なんて喜んでるプレイヤーも多いんじゃないかな? でもこれからの戦いこそが、エオリスを救う唯一の手段なのだ。気を抜くなよ!!

攻略ポイント集 要塞へ行く前に

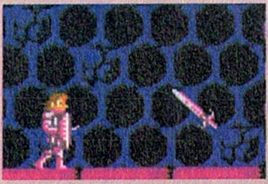
●ここで必要なアイテム●



イリクサー



最後の指輪



ようやくキングスリープを倒せると手に入れることができるドラゴンスレイヤー。かっこいい!!

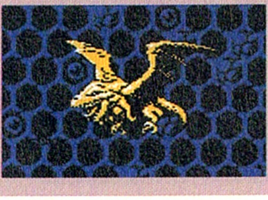
●ここで出る敵キャラ●



ゾラドーナ



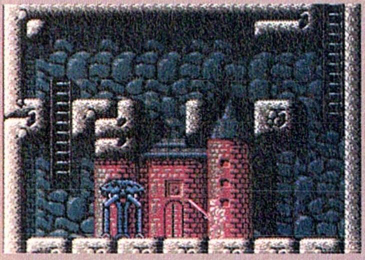
ロクスターン



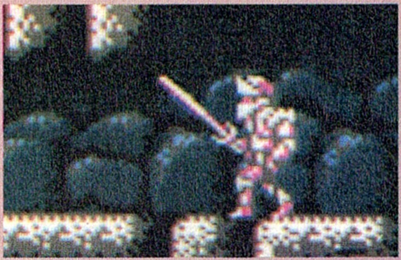
キングスリープは滅茶苦茶強い。コイツを倒すには、イリクサーが絶対必要。1回はやられるだろうからね

忘れていることはないかチェックしよう!!

この城でしなきゃならないことは終わっているだろうか? しなきゃならないことは2つあるはずだ。要塞へ行く前にはレッドポージョンやイリクサーも持っていたいな。



最後の教会に行って指輪をもらうことを忘れるな!

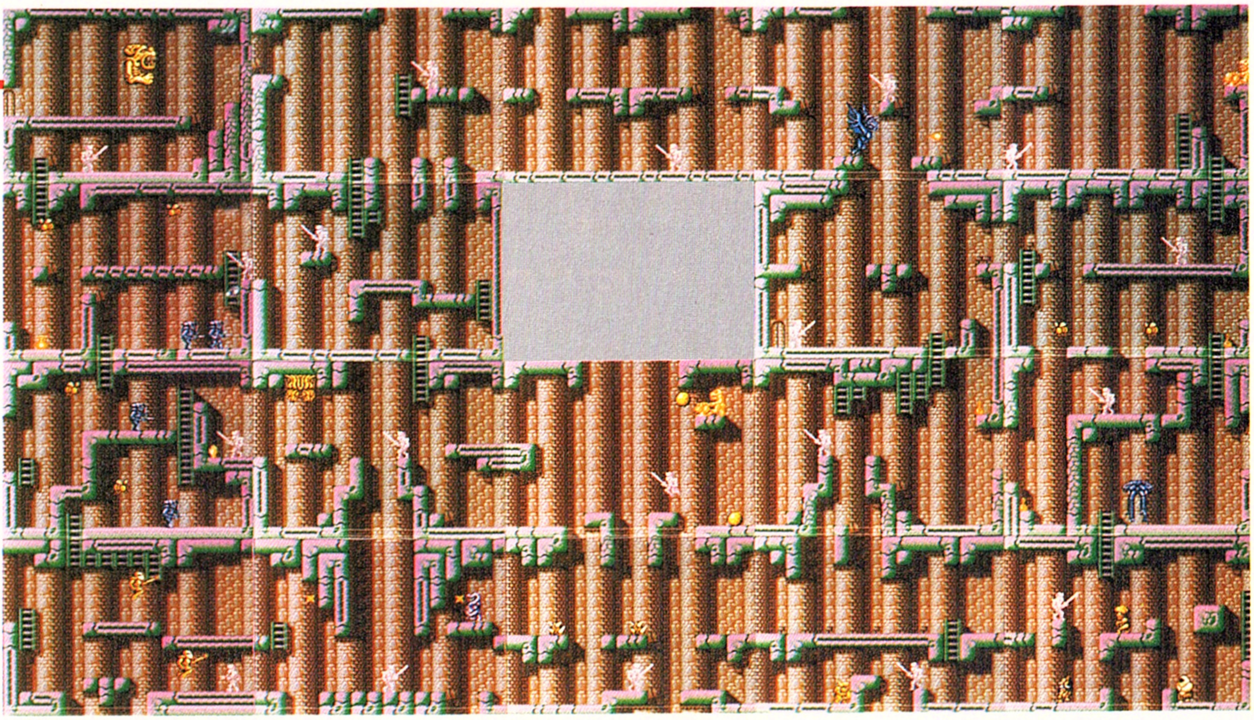


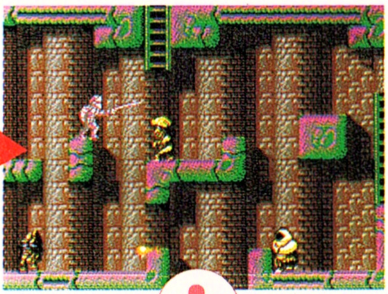
ドラゴンスレイヤーを取って最強装備となるのだ!!

そして、最後の闘いが始まる…

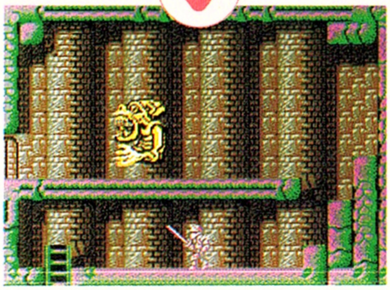
法王の住む要塞ゼニス

とにかくこの要塞ゼニスの迷路は難解だ。この迷路を突破して法王の部屋に行くのは容易なことではないだろう。ここまで来たら後は法王を倒せば良いだけだ。敵にやられないようにしながら、下のマップを良く見て、なんとか左上の法王の部屋に行き着いてほしい。





←複雑な迷路の一部。同じような部屋がいくつもあるぞ



←これが法王の部屋の入口だ。法王はこの中にいるのだ!!



←法王"シェドウエウラー"。とにかく強い。死に物狂いで戦え!!

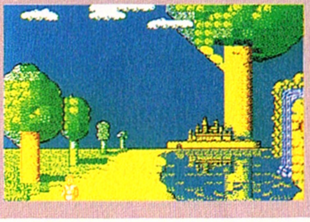


←やった! 遂に宿敵シェドウエウラーを倒したぞ!



←法王を倒したら王様のもとへ。喜んでキミを迎えてくれるはずだ

再び平和が訪れた



生まれ故郷に平和が戻り、キミは再びエオリスを後にするのだった…。

ファミリーコンピュータ™ 用カセット（1M ROM）

ROCKMAN™
ロックマン

12月17日発売！
定価 5,300円

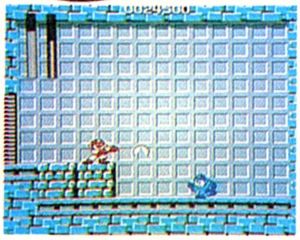


©CAPCOM, 1987

200X年、人類の危機!!

このままでは、ロボットが世界を支配してしまう。改造ロボット6体を回収し、悪の天才ワイリー博士の野望を打ちくだけ!! 戦闘用ロボット"ロックマン"発進！

死闘の連続！ 全7ステージ！



（開発中画面）

（6ステージ＋最終ステージ）

1～6のどのステージからでもゲームを始めることができます。また、1度クリアーしたステージでも再チャレンジが可能。1～6ステージを全部クリアーすると、最終ステージが現われます。

スタート時には、武器は1つだけ。各ステージのボスロボットを倒すごとに、新兵器を1つ手に入れることができ、最終的には7種の武器が使えるようになります。敵の特性を考え、どの武器を使えばよいか、闘いのテクニックを身につけてください。

株式会社 カプコン
本　社　〒540 大阪市東区大手通り1 27 18 カプコンビル
東京支社　〒150 東京都渋谷区広尾1 3 18広尾オフィスビル
カプコンソフト情報　大阪06(946)6659　東京03(440)0438



ロールプレイングゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

パソコン・ロールプレイングの最新・話題ソフトの必勝法を、豊富な画面写真とイラストで解説。

●収録ソフト

ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ジーザス、シルフィードほか



既刊好評

ロールプレイングゲーム必勝本II
■A5判■定価1600円

シミュレーションゲーム入門②テクニック編
■A5判■定価1700円

シミュレーションゲーム入門①スタート編
■A5判■定価1600円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本②
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本③

■パラダイム■A5判■予価980円

●収録ソフト

ザナドゥ、ドラゴンクエストII、アシュギーネ・虚空の牙城、アシュギーネ・復讐の炎、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、魔界島、ハードボール、アニマルランド殺人事件、プロジェクトA2ほか

12/10 発売

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

宝島 PG BOOKS

ゲームブック ザナドゥシナリオII

■日本ファルコム㈱ 宮本恒之■B5判■定価880円

大好評ゲームブック・ザナドゥの続編。骨だけの亡霊となって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが、巨大な地下帝国を舞台に再び展開される。大型サイズで、イラストも大迫力。アイテムカードを使って立体的に楽しめる3Dゲームブック！



発 売 中 !!

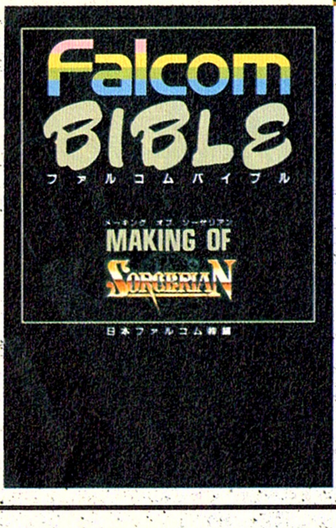
ゲームブックザナドゥ
■B5判■定価880円

ザナドゥファイル
■B5判■定価1500円

ロマンシアハンドブック
■A5判■定価980円



さらに完璧なファルコム・ゲーム通に
なるための奥義書。



ファルコム・バイブル

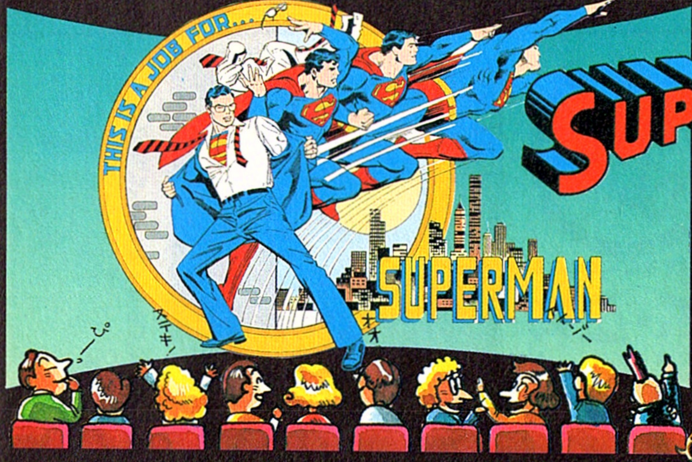
メーキング オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム㈱■B5判■予価1500円

新作ソーサリアンの開発秘話をはじめ、ドラスレ・シリーズのバックストーリー、モンスターマニュアルなど、ファルコムファンはもちろん、全てのゲームプレイヤーへの限りない愛を込めて贈る、メッセージ。

12/20発売

JICC出版局



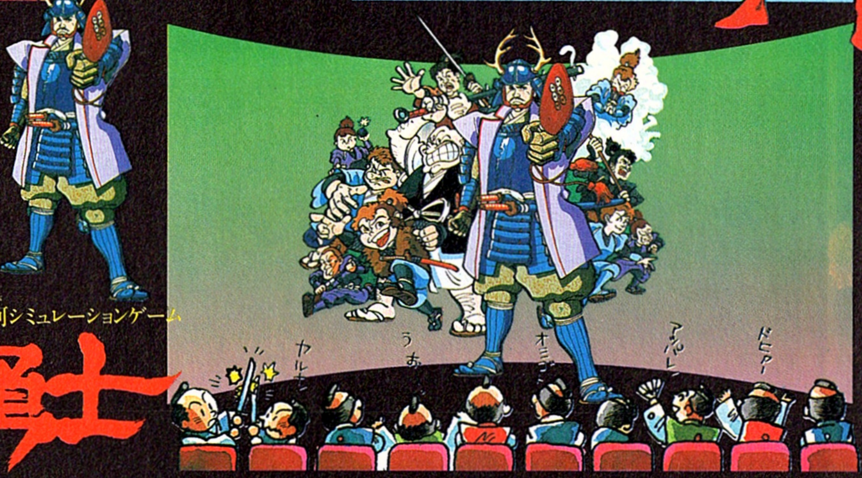
SUPERMAN™
アクション
アドベンチャーゲーム

ニューヨークの迷路を駆け抜けて悪人たちを追っ払え！

そう、わたしはスーパーマン。いまニューヨークで悪人たちと戦っている。わたしの持っているスーパーパワーと、キミの力を合わせてニューヨークから悪人たちを追放しよう！

近日発売予定
ROMカートリッジ
希望小売価格5,500円

テレフォンカードをもらっちゃお！
スーパーマンのチラシについているアンケートをおくってくれ！抽せんで500名にスーパーマンのテレフォンカードをプレゼント！



影をあやつり、歴史を動かせ！

わたしは戦国のサムライ、真田幸村。天下をとろうとたくらんでいる徳川家康の野望を打ち砕くため、諸国を巡る旅に出たのだ。影にひそむ勇士をあやつり、10人の勇士を集めてくれ！

ファミコン初！超大河シミュレーションゲーム
真田十勇士
近日
発売予定



バッテリーバックアップ機能の新装備
超本格派ロールプレイングゲーム
インドラの光

惑星イーバルを舞台にくりひろげられる大冒険ロマン

惑星イーバルを砂漠化の危機から救うためにわたしは立ち上った。6人の仲間を集めて神バーンを復活させ、この星に水と緑と平和を甦らせるのがわたしとキミの使命なのだ！

好評発売中!!
ROMカートリッジ
希望小売価格5,300円

この冬ケムコがおくるキミだけのロードショー!!

N.Y.にゆく、サムライになる、惑星を救う…
もうキミはマルチプレーヤー

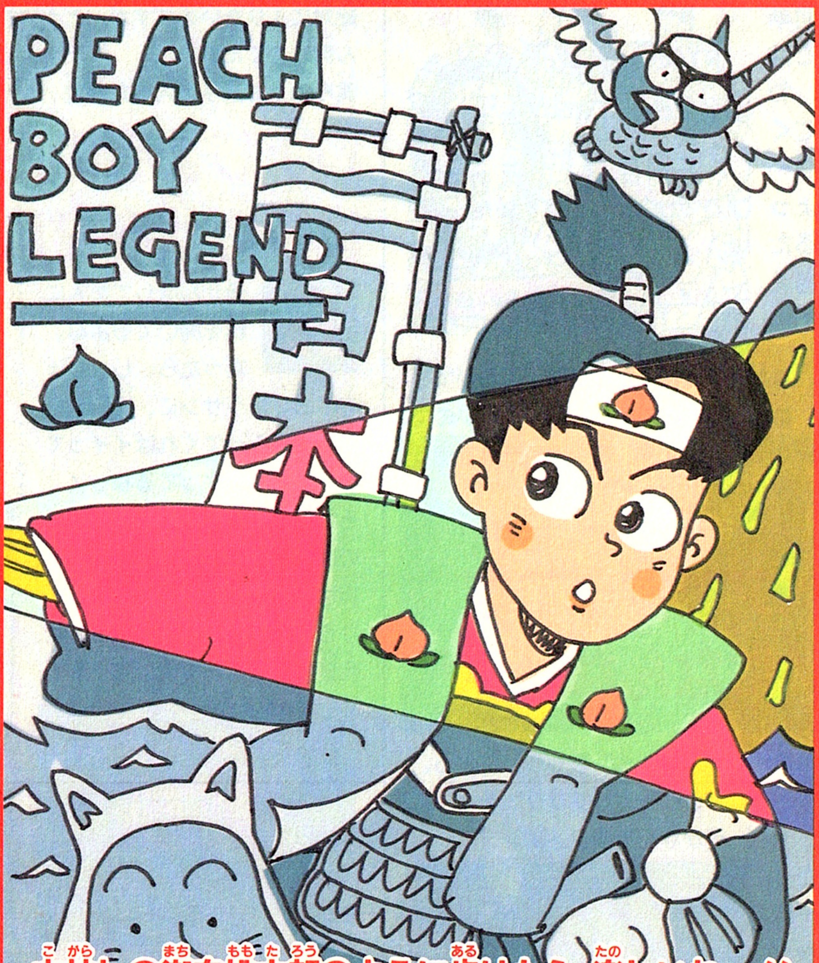
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KEMCO
コトブキシステム株式会社
本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100
呉事業所　広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL(0823)21ー3300

THE FAMI-COM. TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1987 Vol.24



木枯しの街を桃太郎のように歩けたら、楽しいねっ!!

気になるね、桃太郎伝説！ 秋から冬へと盛りだくさん!!
すてきな夜をすごすには、カリーンの剣やインドラの光
なんかも見逃せないみたい。ウルティマもいいけど、
エキサイティングバスケットも忘れないでね!! そして、
アルマナの奇跡にもちょっぴりドキドキッ!!

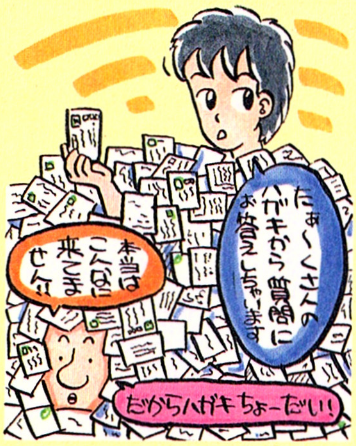
桃伝のことならファニーにおまかせ！



桃太郎伝説

GAMMERファニー川島
ドラクエⅢの発売が延びちゃって、とっても残念。すんごく楽しみにしてたのにぃ！　でも、ファミリーテニスがあるからイイんだ。

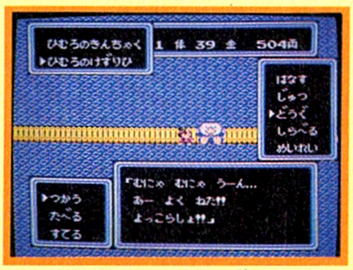
前回にひき続き“桃伝”特集の第2弾は、いよいよ後半戦に突入！　でも、さすがに後半に入ると、前半ほどトントンと進ませてはくれないっ！　みんな、わりとひっかかる所がでてくるんじゃないかな。とゆーことで、前回とは、ちょっとやり方を変えて、なるたけ多くの人の質問に、答えちゃおうと思います。



Q やっとのことで、ねたろうの村にたどり着くことができました。しかし、ねたろうを起こすことができないので、いつまでも橋を渡れないでいます。何かアイテムを使って起こすようなのですが、どうすればいいんですか？
貢ぎ物：ソックタッチ
大阪府・香坂隆彦（16歳）

アイテムはペアで持ってなきゃ使いモノになんないっ！

A そうなんだよね、だいたいの人が、ねたろうの起こし方で、ひっかかるんじゃないかな。で、起こし方なんだけど、むらたってゆー人に聞けばわかるよーに、“ひむろのけずりひ”ってゆーアイテムが必要なの。ただ、これを持ち歩くには、“ひむろのきんちゃく”が必要になってくるんだ。だから、まず“ひむろのきんちゃく”をもらってから、“ひむろのけずりひ”をとりに行かなくちゃダメよ。





↑“ひむろのけずりひ”を使わないと、ねたろうを起こすことができないっ！　おにぎりは、ねたろうじゃなくて、他の人にあげてみよっ！　イイことがあるヨ

←氷の塔にいる、しこめを倒せば“ひむろのけずりひ”が手に入るの。でも、“ひむろのきんちゃく”も持ってないと、何度取ってもなくなっちゃうんだ

Q ほほえみの村に行ってはみたのですが、入口の所で、通行手形はやれぬ！　と言われて、追い返されてしまいました。ナンか村の中には大切なモノがありそうなので、絶対に入りたいのですが、どうすればいいんでしょう。ファニーさん教えてください。
貢ぎ物：お菓子の入った長靴
福島県・甲斐英男（14歳）

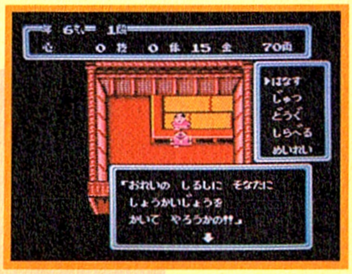
しょじょ寺のおしょうサンに紹介状を書いてもらおっ！

A 通せんぼしてた人に話を聞いてるよね。だったら、しょじょ寺のおしょうサンに、紹介状を書いてもらってくればイイってゆーことはわかってるねっ！　それでは、しょじょ寺ってゆーのは、どこにあるかってゆーと、実は、希望の都にあるのよ。だから、ほほえみの村に入るのは、希望の都に行った後になっちゃうんだ。希望の都って、まだ、かなり遠いから、体力が少なくなってたりしたら、１度ねたろうの村に戻った方が安全ね。完全に回復してから、一気に希望の都を目指しちゃお！





1 おしょうサンはしっかり者だから、紹介状をもらうには、手みやげを持ってかなきゃダメ！　おみやげを買って持ってってあげよっ!!



2 おみやげを持って行くと、おしょうサンの態度がコロッと変わっちゃう。そしたら、おみやげをあげちゃおう。お礼として、おしょうサンが紹介状を書いてくれるわ



3 紹介状をもらったら、もう１度ほほえみの村に行きましょう。１度は入口で止められるけど、紹介状さえ持ってれば、何もせずに通行手形をもらえて、中に入れるんだっ！

Q 前半では、4人の仙人に術を教わったでしょ。後半にはあと何人の仙人がいて、どんな術を教えてくれるの？ それと、仙人の修業ってバラエティに富んでるじゃない。で、今度はどんな修業があるのかなあ。前もって、心の準備をするためにも教えて欲しいな。ファニーお姉様、お願いっ！

貢ぎ物：毛糸のパンツ　　岐阜県・小林里美（16歳）

術は覚えておいて損はナイ！修業して教えてもらおっ!!

A 後半に出てくる仙人は、ひとりでも仙人、ダメ仙人、那由多の仙人、無限の仙人、の4人。でそれぞれ教えてくれる術は、ほうひ、まんきんたん、ふゆう、だだぢぢの術よ。ほうひは、自由におならができる術で、使う技の数は2よ。まんきんたんは、最高値まで体力を回復する術。技の数は20も使うの。ふゆうの術を使うと、空中に浮くことができるんだ。技の数は3しか使わないっ。だだぢぢは、敵に強力な打撃を与えられる術よ。その分、使う技の数も多くて、段によって変わってくるの。この中で、絶対に必要になってくるのは、ほうひの術だけなんだけど、他の術も覚えとけばとっても便利だから、ゼヒとも教えてもらっちゃお！

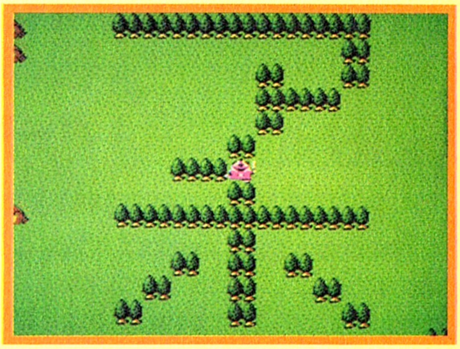


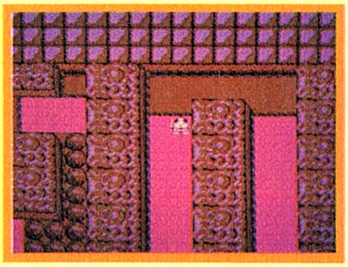
1 ダメ仙人の修業方法は、ただひたすら、長いお話を聞くこと。それも、1回聞くだけじゃダメなの。メンドくさいけど、2回聞いてあげよう！

2 無限の仙人の修業では、遠くに飛ばされてから、戻ってこなきゃいけないの。さるかにの村に、ひえんで帰れるようにしとこうね！



3 那由多の仙人の修業は、仙人のいる所まで行けばイイ！ ただ着くまでに、1歩で20ポイントのダメージを受ける血の池の中を41歩も歩かなきゃいけないし、岩を9個もこわさなきゃいけないの。洞窟に入る前に計算しとこっ！







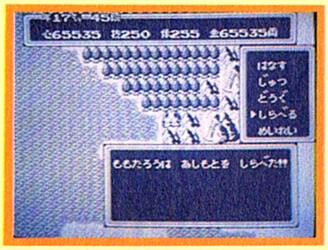
Q 段が高くなってくると、1段上げるのにもたくさんの心の数が必要になってきますよね。それなのに、なかなか心の数がたまらなくて困っています。効率良く心の数を稼げる方法ってありませんか？ あと、簡単にお金を稼ぐ方法も、あったら教えて欲しいんですけど。

貢ぎ物：スノーマンのバッジ　　兵庫県・吉良忠信（13歳）

心の数とお金をためたいなら、びろ〜んの森に行こう！

A ある程度強くなれば、ドンドン心の数なんてもらえるんだけど、中途半端な20〜30段ぐらいってなかなかたまんないのよね。で、その頃だったら、やっぱり雪国の敵を倒して、ためるしかないわ。だって、しゃくねつのゆみやを使えば、だいたい一発でやっつけられるから、手っとり早いじゃない。あと、お金も一けんなんだけど、そんな簡単にもーかる方法なんてないわ。地道に貯めるしかないのよ。





◯森の中には、びろーんしかいない。びろーんは、しゃくねつのゆみや一発でやっつけられるうえ、1回で62〜68もの心の数をくれるんだよっ！

◯ならび地蔵の南側に広がっている森が、おススメポイント。森の南端にある、体力回復ポイントを利用して、稼ぎまくろう！



◯おまけに、1匹やっつけるたびに100両前後のお金がもらえる。体力回復ポイントを使って倒し続けていれば、宿代もかからないから、スグにお金がたまっちゃう

◯浦島の村にある安売りのお店で、あすかの剣をできるだけかって、しちゃさんで売っちゃおう。ひとつにつき100両ももうかるのよ。ひえんの術で行ったり来たりすればリッチ



クリアーに向けてガイドしちゃう！



Q こんなこと、テク道場にお願いしていいのかわからないんだけど、Vol. 22の付録に出てたよーな、各村の詳しいデータを、後半の分も教えてほしいんだ。すごく、大胆なお願いかも知れないけど、きっとファニーさんなら教えてくれるよね！ 信じてるからさっ！

貢ぎ物：僕が作った曲　東京都・尾崎友泰（18歳）

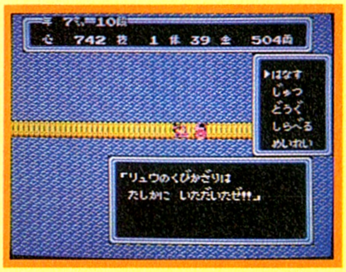
後半戦に登場する4つの村のデータを詳しく教えます

A もうっ、しようがないんだからっ！ そこまで言われちゃったら、教えてあげるしかないでしょ。ただ、竹取りの村だけは、まだ教えてあげらんないんだよね。そこだけは許してねっ！ 他んトコは、ずぇ〜んぶ詳しく教えちゃうからさっ！ これで、村のデータは完璧よ!!

ねたろうの村

まずは、橋のこちら側にある、ねたろうの村。向こう岸と合わせてひとつの村になってるんだ。ただ、神社があるのは向こう岸の方だから、ひえんの術で戻ってきた時に着くのは向こう岸ってこと。あと、こちら側には兵具屋はないの。だから、新しい武器や防具が欲しいなら次の村まで行かなきゃダメ！ ねたろうの村を出ると、次の村までは、かなりの距離があるから、ある程度、段をあげてから旅立つようにね。

宿屋	200両
易者	20・30・40両
茶店	あり
しちや	なし
といち屋	あり



橋の途中で、スリのぎんじに宝物をとられちゃうけど、ご安心を、あとでちゃんと、とり返すことができるんだっ！

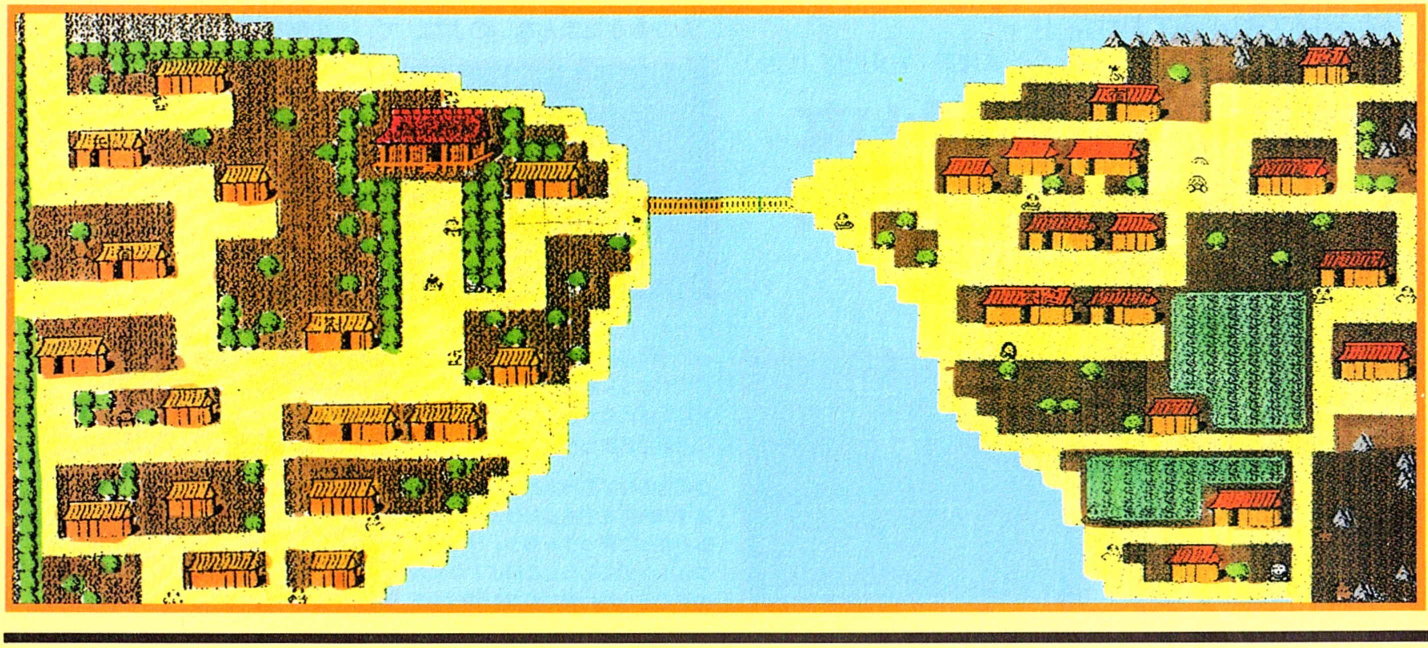
さるかにの村

始めてこの村に足を踏みいれると、村の中に人がひとりもいないんでびっくりしちゃう。店の中にも誰もいないから、武器や防具も買えないし、いちばんショックなのは宿屋に泊まれないこと。ただ、神社の神主サンだけはいるから、着いたらスグに話をして、ひえんの術で来られるようにしときましょ。どうして、こうなってるかは、来る途中のおじぞうサンに聞いたよね。村人を助けるために、原因となってる敵をやっつけに行こう！

宿屋	500両
易者	100両・200両・500両
茶店	あり
しちや	あり
といち屋	あり



お金をためて、みなづきの胴と、ほうおうの剣を買おうねっ！ 売ってる武器や防具の中では、最強のモノなんだっ!!



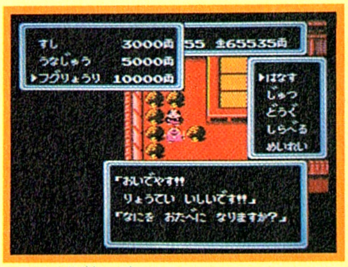
きぼうの都

桃伝の中で、一番大きい、その名の通りの都なの。それだけに、もらえる情報やアイテムなんかもいっぱいあるんだ。広いからといって見落しちゃわないよーに。入口が開いている家は、絶対、中に入ってみること。じゃないと、大切な情報を見落すことになっちゃうよ。あと、希望の都でずぇ〜ったいにやらなきゃいけないことが、料亭"いしい"で、お料理を食べることなの。値段が高いからと言って食べないわけにはいかないんだ。なんでかってゆーと…。それはヒ・ミ・ツ♡　自分で確かめてみてね。すんごく、イイものがもらえちゃうんだよっ！　お食事券を使えば、タダで食べられるから、できたら、すずめのおやどにあるつづらやでもらってきちゃお！



⬆値段が高いモノばかりだから、お金は計画的に使いたいわね。ここでしか売ってないタカのツメを買っとこう

宿屋	1000両
易者	50・70・100両
茶店	あり
しちや	あり
といち屋	あり



⬆お食事券を使うのなら、どうせタダなんだから一番高いものを食べちゃおっ！あと、それぞれのお料理をほめてあげると、情報がもらえるのよ



⬆都のまん中に意味ありげに建っているお城。入口は開いてるけど、今はまだ入れないの。でも、いつかきっと入れるようになるんだからねっ！



ほほえみの村

もー、とんでもなくどーしよーもない村よ。お店は全部、使えないお店ばっかりだし、そのうえ、宿屋にまで泊まれないもんだから、"なんのためにあるのよっ！"なんて怒りたくなっちゃう。とゆーワケだから、この村で買える武器や防具はひとつもありません。だからといって、来ないワケにはいかないのよねぇ。だって、仙人がいるんだもん。それも、絶対に必要な術を教えてくれる人なんだっ！村人のセリフは、ほとんどギャグばっかりだから、1度はひと通り話を聞いてみるとオモシロイわ。これが"桃伝"なのよね。



⬆村の中にいるのは、ひとりでも仙人。今度の修業はナント、10000両を払うことなんだよ！　お金をためとこうねっ！



武器と防具のデータファイル

すべての武器と防具の強さがバッチリわかる。そのうえ、しちやで売る時の値段までわかっちゃう！

武器名	値段	売値	攻撃力
木刀	50	30	＋5
刀	100	75	＋7
飛鳥の剣	500	300	＋10
朱雀の剣	1000	500	＋14
白虎の剣	3000	2500	＋19
飛龍の剣	5000	3000	＋27
阿修羅の剣	10000	7000	＋36
鳳凰の剣	20000	15000	＋45
勇気の剣	—	—	＋55
鬼の金棒	—	—	＋60

武器編

武器はひとつしか装備できないから、値段に見合った最も効果的なモノが欲しいわね。だから、前もって強さを知っておきたいでしょ。

防具編

防具は組み合わせることが大事なの。限られた予算の中で、最も効果の高いコーディネイトを考えなきゃねっ！

防具名	値段	売値	防御力	す早さ
竹の胴	30	20	＋3	—
赤胴	50	30	＋6	—
睦月の胴	100	80	＋9	—
如月の胴	500	400	＋13	—
弥生の胴	1000	800	＋18	—
卯月の胴	5000	2500	＋25	—
皐月の胴	10000	7000	＋32	—
水無月の胴	20000	15000	＋42	—
勇気の胴	—	—	＋52	—
はちまき	20	10	＋2	—
はちがね	100	80	＋5	—
兎のタビ	30	20	—	＋3
鹿のタビ	100	80	—	＋13
獅子のタビ	1000	800	—	＋35
かんじき	2000	2500	—	—
てっこう	50	30	＋5	—
陣羽織	500	300	＋2	＋10
鶴の羽織	3000	2500	＋4	＋20
カイロ	2000	1000	＋4	—
おまもり	50	30	＋5	—
鷹のツメ	3000	2500	＋8	—

迷路はそんなに難しいものじゃナイ！

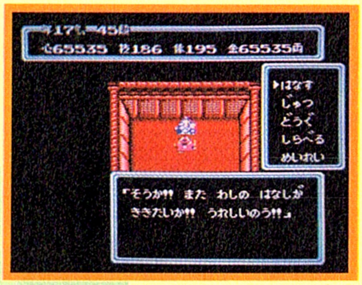
Q 鬼のつめあとに入り込むと、いつも迷ってるうちに、敵の攻撃にあってやられてしまいます。おかげで、未だに出口まで行けたためしがありません。どこかに、簡単に出口まで行ける近道はないのでしょうか。もし、ないのでしたら、詳しいマップを教えてください。

貢ぎ物：きびだんご

福井県・小山省二（12歳）

上手に体力を回復しながら、出口を目指して進もうねっ！

A まず、最初に言っておくけど、残念ながら、近道ってゆーのはありません。とにかく、1度は迷路を通り抜けなくちゃいけないんだよ。それと、ハドソンさんにおこられちゃうから、マップも教えてあげることができないんだ。とにかく、そんなに難しくない迷路だから、残りの体力に気をつけながら、何度もチャレンジするっきゃナイ！敵と出会ってしまっても、闘うばかりが能じゃなくて、たまには逃げることも大切なのよ。やられたらしょうがないでしょ。



1 技と体力を回復できるのは、宿屋だけにかぎったワケじゃない！まずは、ダメ仙人のおウチ。修業をすれば、家から出る時には、技、体とも満タンになっているの。修業をした後でも、お話をすると回復しちゃうんだっ！

2 那由多の仙人は、この洞窟の中に住んでるの。ここでも、同じように、技と体を回復できるわ





3 鬼のつめあとを歩いている時に、最も気をつけたい敵はクロガッパ。だって、お金をいっぱい盗んでいったり、道具を持ってったりするんだもん。できるかぎり闘って、一発でやっつけちゃお！もし、持ち物を盗まれちゃったら、逃げられる前に、ろっかくで攻撃するのよ！

昇段データ早見表

1段ごとにすべてのデータをピックアップ！

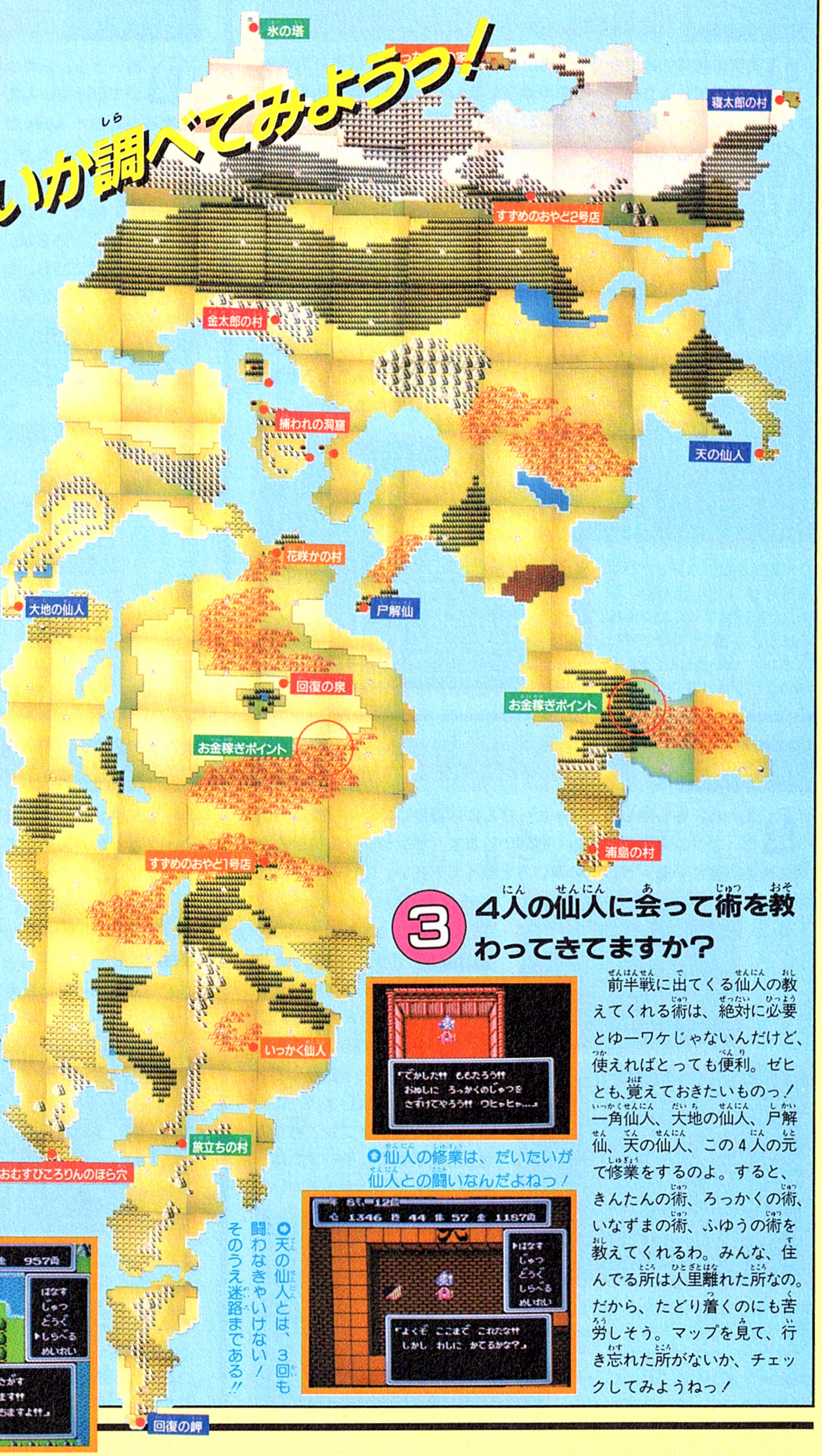
自分自身の強さが一目でわかっちゃう！

心の数がいくつになると、段があがるのかは、ぜひともチェックしておきたいポイント。段があがる時に、技と体が回復するからね。そのうえ、各段のデータも全部教えちゃう!!

段	心	技	体	攻撃力	守備力	す早さ
1	0	0	15	1	1	1
2	6	4	17	2	3	2
3	13	8	19	3	5	3
4	31	12	21	4	7	5
5	64	16	24	6	9	7
6	122	20	28	8	11	10
7	204	24	32	9	13	12
8	317	28	36	12	15	14
9	467	32	41	15	18	16
10	657	36	46	18	21	19
11	892	40	51	20	24	22
12	1176	44	57	23	27	25
13	1514	48	63	27	30	28
14	1909	52	69	30	33	31
15	2367	57	75	34	37	34
16	2897	62	82	37	41	38
17	3487	67	89	41	45	43
18	4157	72	96	45	49	49
19	4906	77	103	48	53	55
20	5739	83	110	52	57	61
21	6660	89	118	55	62	68
22	7672	95	126	59	67	75
23	8780	101	134	63	72	82
24	9988	107	142	68	77	90
25	11300	113	150	72	82	98
26	12720	119	158	77	88	106
27	14252	125	167	81	94	114
28	15900	132	176	86	99	122
29	17669	138	185	90	104	129
30	19562	144	194	95	109	136
31	21583	150	203	99	113	143
32	23736	155	211	111	117	149
33	26025	160	218	115	121	155
34	28404	165	224	118	125	160
35	31028	170	229	122	129	165
36	33749	174	234	126	133	170
37	36622	178	238	129	137	175
38	39650	182	242	132	140	180
39	42837	185	245	144	143	185
40	46188	188	248	145	145	189
41	49706	191	250	147	147	192
42	53395	200	252	149	149	194
43	57259	210	253	151	150	196
44	61302	225	254	152	151	198
45	65535	250	255	153	152	200

ファニーの
テク道場
補習SPECIAL
てくどうじょうほしゅうすぺしゃる

忘れモノがないか調べてみようっ!



① ふたつの宝物はちゃんともらったかな?

前半で宝物を集められるのは、ふたつだけ。ホトケのおはちと、りゅうのくびかざりよ。まあ、りゅうのくびかざりは、持ってないと、ねたろうの村にある橋が渡れないから、ほほえみの大地に来てる人は絶対1度は手に入れてるのよね。5つの宝物を全部集めないと鬼ヶ島へは行けないから、宝物は絶対に必要なんだから。



●金太郎の村にいる、金の鬼を倒して、やぐらだいこをとり返せばもらえるわ



●浦島太郎に化けてるパールの鬼をやっつけて、カメを助けてあげること

② おともを2匹探し出すことはできたの?

冒険の手助けをしてくれる仲間は全部で3匹。そのうちの2匹が前半で助け出せるわ。それぞれに、特殊な能力があるし、おともに加えると、攻撃力と守備力がアップするんだよ! 犬は花咲かの村に、キジは金太郎の村の南にある小島につかまってる!





●銀の鬼をやっつけると、助け出せるの
●つづらの中にとじこめられてるんだ!

●天の仙人とは、3回も闘わなきゃいけない! そのうえ迷路まであるッ!!

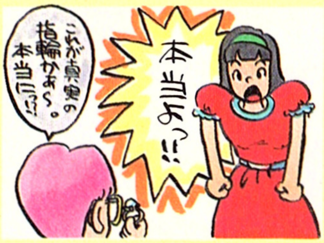
③ 4人の仙人に会って術を教わってきてますか?

●仙人の修業は、だいたいが仙人との闘いなんだよねっ!

前半戦に出てくる仙人の教えてくれる術は、絶対に必要とゆーワケじゃないんだけど、使えればとっても便利。ゼヒとも、覚えておきたいものっ! 一角仙人、大地の仙人、戸解仙、天の仙人、この4人の元で修業をするのよ。すると、きんたんの術、ろっかくの術、いなずまの術、ふゆうの術を教えてくれるわ。みんな、住んでる所は人里離れた所なの。だから、たどり着くのにも苦労しそう。マップを見て、行き忘れた所がないか、チェックしてみようねっ!

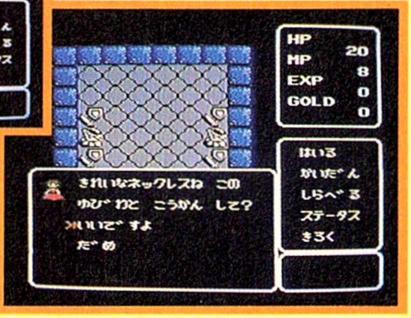
カリーンの剣　指輪捜しはネックレスが必要!!

Q 真実の指輪がみつかりません。いったいどこに行けば手に入れられるのでしょうか!?　うちの息子も悩んでいます。貢ぎ物としてエンゲージリングをさしあげます。32才の主婦より。　栃木県・山野繁子



A なんと、そうじゃったか！　なに、簡単なひっかけがあるのじゃよ。まずヨハンの街でネックレスを100Gで買う。次にプトンの街へ行き、武器屋の娘に話かける。するとじゃ、娘がネックレスと指輪を交換してくれると言うのじゃ。どうかな？　わかったじゃろ。これでまた先へ進めると言うわけじゃ！　よかったなぁー。



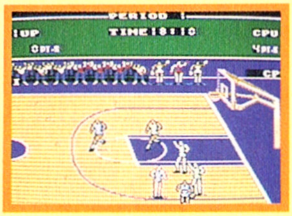


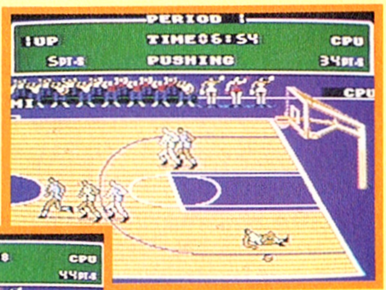
○武器屋の看板娘マリナが指輪を持っている。それは、街の人に聞けばすぐにわかるね。
○おう！　これで指輪が手に入った！　20近いアイテムの中のひとつだがないと困るゾ！

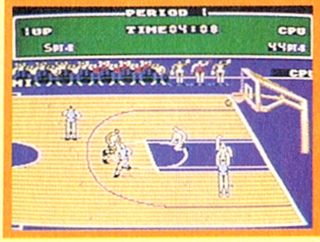
バスケット　確かな3点、勝利は歴然っ!!

Q あーっっ、ムカツク！　どうして勝てないんだろぉ!!　動きについて行けないんだろうか？　とにかく、敵に勝ちたい！　いい考えあるんだろ！　keepのパッシュやるから教えて!!　滋賀県・高橋康

A へえっ!!　ほな教えまひょう！　わらひの場合、てがたくしっかり得点を稼ぐ方法を使います。まずコートの端に立ち、シュートをするのれす。この位置、つまりラインより外でゴールすれば3点入ります。これを確実に入れるのれす。もし失敗してもフォローができるようにシュートしたらすぐゴール下に走りまひょう！　敵に取られてもドリブルで取り返し再挑戦！





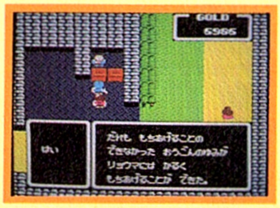


○この辺からシュート!!確実に3点を取り続ければ敵はおのずから得点が低くなる！

○敵にさわると反則なので、横に並びドリブルをしよう！　なぜかボールを取りもどせる。
○取ったからと言ってその場でシュートしたらだめ！　ちゃんと元の位置にもどろう！

インドラの光　ドラゴンに勝つための必勝法！

Q えーと、もしかしたらキャピーさんには難かしいかもしれないけど、ファンなのでよろしくお願いします。サンレクテの神殿の北東にある洞窟にいるドラゴンの倒し方を教えて下さい。　宮城県・川田進



○お城に行って、金の弓を買う！　3000Gは高いけどコレしかナイ！

A 難かしくないよーだ!!　知ってるもん！　まずお金を3000Gためてファレイ城に戻ってね。そこで黄金の弓を買うんだ。それからリキュームの街の北東にある岩をかたっぱしから動かして、銀の矢を見つけましょ!!　この2つを使ってドラゴンと戦ってちょうだいね♡　そーすれば、あいつなんかへっちゃらだい!!





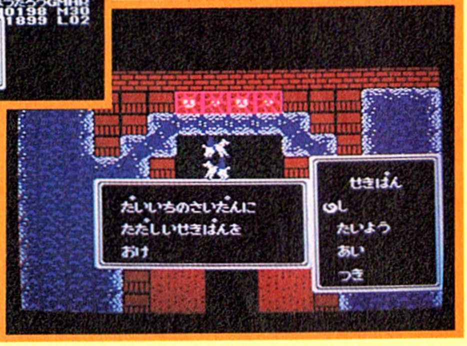
○次に銀の矢を手に入れるんだけど、岩をうごかして探してね！　めんどうだけどタダなんだからねっ！
○金の弓に銀の矢をつがえて、ドラゴンに挑めっ!!　はっきり言って、これがあればへっちゃらなんだ!!

ウルティマ　石板は順序よくならべましょう！

Q エクソダスの祭壇を発見したのはいいんだけど、石板をはめる順番がわかんなくて、封じこめることができないの。あー早くクリアしたい！　みそさん、ひとつよろしくね!!　山口県・大野晶子

A 最近RPGはごぶさたでも、女の子の質問だからやるぜっ!!　石板をはめる順番っーのは教えてくれるヤツがいるんだぜ。そいつは誰かってーと、時の王ってヤツなんだ。コイツは、洞窟の地下8階にいるワケなんだけど、よーくさがさねえと見っかんないんだよなぁ。まぁくまなくテーネーにさがしてみてくれ!!　おっと言い忘れたけど、時の王のいる洞窟に行くには、ムーンゲートを使わなくちゃダメなんだぜっ！　忘れるなよっ!!



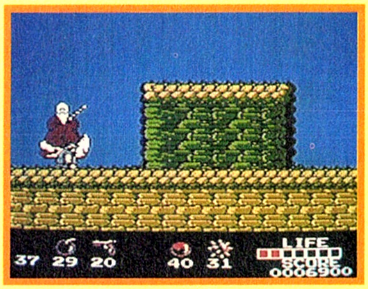


○石板のはめ方は、時の王に聞くべし!!　この人に教えてもらうしか、知る方法はないっ!!
○時の王がいるのはココだっ!!　地下8Fだけど、なかなか見つからないからがんばって!!

アルマナ　雲乗りじいさんの正しい倒し方!

Q たいへん、こっぱずかしい事なんですけど、2面のボスキャラをスムーズに倒すことができないんです。どうにかダメージを受けずにすむ方法はないですかね。貢ぎ物：筋斗雲　鳥取県・吉田美穂

A そうですねぇ。では、こんな方法はどうでしょうか　ステージの最後、赤い門をくぐって、ボスキャラの画面になりますでしょ。その時マイキャラが現われた場所から動かないでください。そこは、イナズマがあたらない場所なんです。ボス自身が攻撃してくる場合がありますが、しゃがんでいればノーダメージなのです。



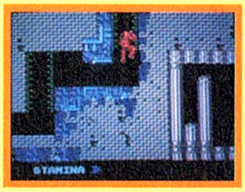
○イナズマとボスの行動パターンをよく見て攻撃をしかけよう! 攻撃をする時はその場に立つだけにしてあまり動かないこと危いと思ったらすぐしゃがめるようにね!!

ディスク　書き換えって何回できるのっ!?

Q ちょっとマジに質問。1枚のディスクは何回ぐらいまでの書き換えに耐えられるのでしょうか?　カセットやビデオだとかなり大丈夫だけど、やはりディスクカード劣化はあるの!?　千葉県・松川由美

A 確かにディスク自体の衰えというのはあります。任天堂の技術者の方にお聞きしたところ、書き換えと言うのは通常にロードしてるのと同じで、何回書き換えたからダメと言うものではないそうです。つまり、カセットやビデオのようにゲームをすればするほど磁気フィルム（ディスクの表面）がくたびれるだけなのです。そんなに心配する必要はないんですねっ!!


○情報が片面だけとか読み込みが一度だけのものが長持ちといえる



○カセットでもそうでしょ。聞けばきくほどバグリやすくなるのさ

ゲーマー大募集!!

本気です!

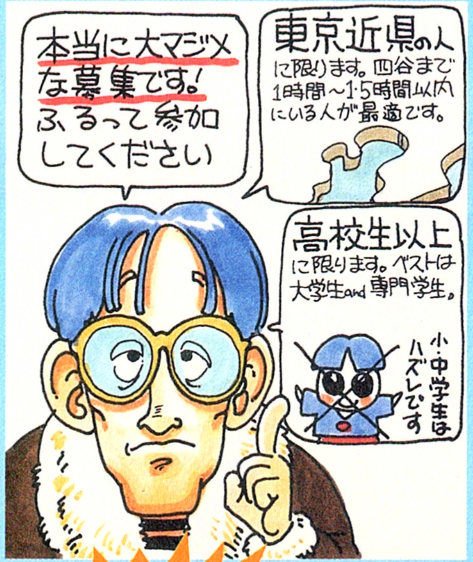
ファミコン3大誌の一冊っ!! どれが3大誌なのかは、読者のみんなに決めてもらうとして、必本の超人気コーナー"テク道場"と"バグボーイ"では広く"ゲーマー"を募集しておるぜっ!!

もち、コーナーがコーナーだけに、ちょっちゲームがウマイくらいじゃダメ。家に帰るのは早いが、面をクリアするのは遅いキャピー。体がヨワイが、頭もヨワイ黒須のヨーナやつらじゃなく、シャキっと実力のあるやつらを募集しておる。

ゲーマーになれば、まだ誰れも知らんよーなゲームを早くやれるわ、スタッフのひとりとして必本にイラストが載る（写真も可）。もち、おこづかいだってもらえるぜっ!! まっ、詳しくはイラストを見て、下記のあて先に送ってほしい。必ず連絡するぜ!! 原稿を書くライターも同時募集中!! ヨロシクっ!!

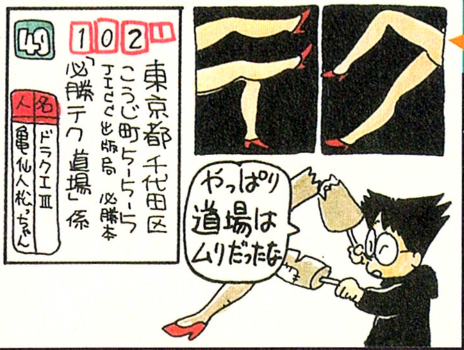
☆送り先☆　〒102　東京都千代田区こうじ町5−5−5　JICC出版局　必本『ゲーマーは俺にまかせろ』係又は『使い捨てライターはゴメンダ』係へ。


○ドラクエIIIだって死ほど早くできる!!かもしれない!



●門弟求む!!●

ヤァ、みんな元気にFAMI-COMしてるかなぁ! おいらはやっとるどおーっ! いつなんどきでも、みんなの質問に答えられる準備をしとるんだっ!! だからハガキをくだせえーっ!! もう待ってばっかりでイライラしてきてしもーたわ。そう、なんでもええ。ちょっとしたことだってかまうこたねーだよ。ほれ、ペン持ってっ!! そんな、悩みを書くのに悩むこたぁねぇでしょ!



道場やぶりだー!

俺にまかせろ、俺にやらせろっ!! という君!! 君ならできるゾ 道場やぶり! 必本ゲーマーたちを押しのけてメジャー・ゲーマーになれるかもしんないっ!! しっかりものならきっとできるっ!! だから君、自分の得意なゲームでいいから、俺のやり方はこうだっということを教えてほしい! キャラメルは、本気で募集かけてるし、いまがチャンスだと思うけどなぁー!!

BIWEEKLY HIPPON TENNIS CLUB

保存版!!

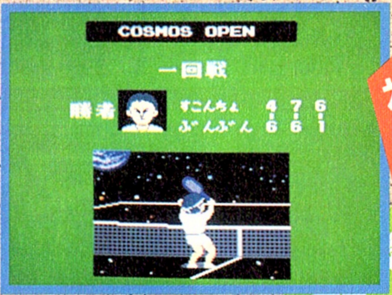
テクニックマスター講座 第1回
ファミリーテニス!!
プロフェッショナルをめざせ

■新時代のVSゲームの幕が開く!!

ナムコ	12月11日発売	¥3,900	カセット

必本はテニスを大プッシュしてしまいます! ファミスタに負けないロングセラーになっていただきたい! 88年はテニスで決まり!(かな?)

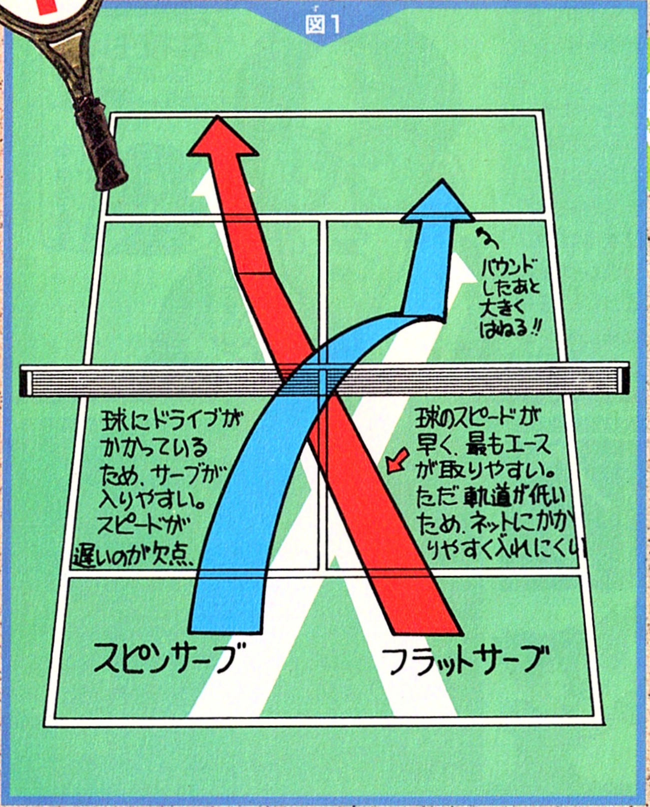
発売1週間前とせまったファミテニ。ちまたではファミスタ'87がもりあがっておるよーですが、業界内では今はテニス!との声が大きい。静のファミスタ、動のテニスといわれるくらいVSモードの煮つめ方はハンパじゃありませんぜ。てなわけで、必本初の連載で、ファミテニをじっくり極めてみようじゃあーりませんか。なんてグレートな企画でまひょ。



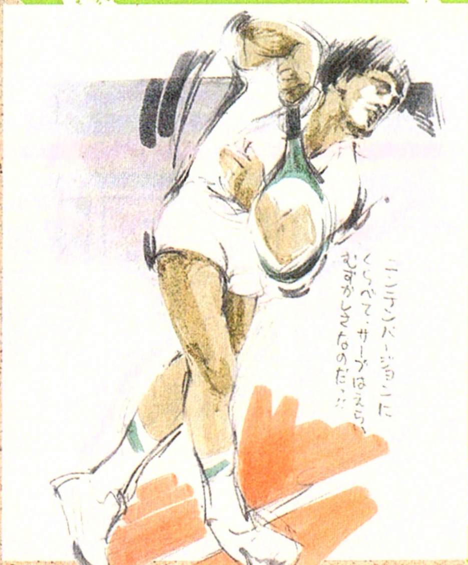
〈講師〉神和住みそ



LESSON 1 サービスをものにする



サーブが入らなくては話にならない。まず第1回目はサーブを極めてみましょ! ひとくちにサーブといってもファーストとセカンド、球種もフラットとトップスピンがある。なかなか大変そーだが、ポイントを押さえてしまえばなんでもないぜ。基本はトスをどの辺の高さで打つかってことだ。当然高い位置で打てばオーバーするし、低けりゃネットにかかる(空ぶりもある) このインパクトの高さが最重要だ。速いサーブは、ベストポジションでインパクトしなければ入らないが、遅いサーブやスピンサーブは多少ポイントがズレても入る。まずは遅いサーブから慣らすってのが本道だろうね。ただ、ちょっとうまくなったら、いきなり最高スピード(ぶんぶんという選手がNo.1)でやってもらいたい。ブンブンのファーストが30%入るようなら、遅いサーブは100%入るぜ!(言い忘れてたけど、サーブのスピードは選んだ選手によって決まる。1人の選手はファーストとセカンドしかスピードの変化はつけられないのだ。球種もそれぞれ決定していて、変えることはできない。ファミスタの投手と同じだね)

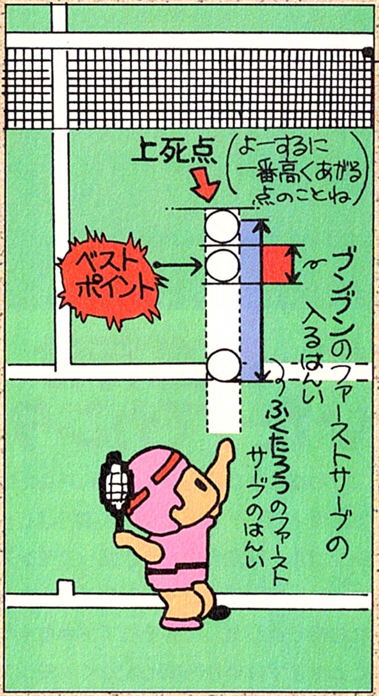


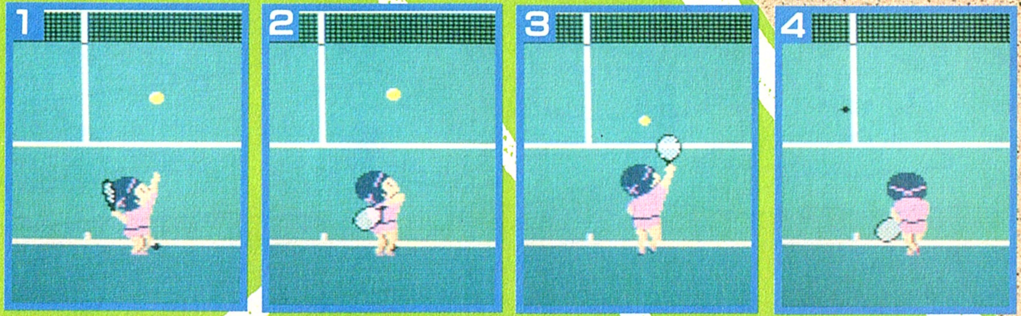
ファーストサービスのポイントはここ!!

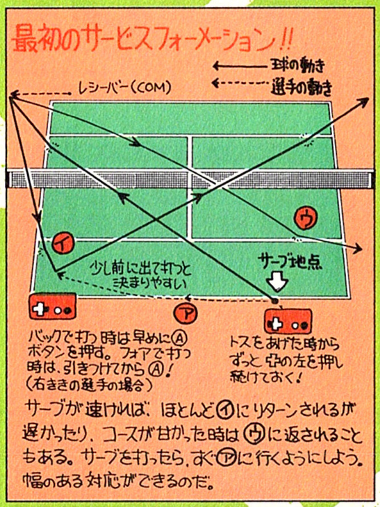
右の図を見てちょんまげ。これがベストのポイントだぜ！　誰のどんなサーブも、ここで打てば確実に入るっつーわけだ。

上下の範囲は遅いサーブほど広がっていって、ふくたろう（唯一の日本人。これがなさけないんだ）レベルになると、ほぼ全域が入るポイントになってる。

注意するとこはスピンサーブの時だ。セカンドサーブは全員スピンなので、セカンドの注意点って言ってもいいか。スピンサーブは高い位置で打つとオーバーしやすいのだ。どのくらいの高さかというと、ファーストの上限とあまり変わらない。つまり、ファーストがオーバーした点はセカンドでもオーバーしちゃうってことだ。セカンドだから入りやすいと思っちゃいけないのだ。そのかわり、低い方の範囲はグッと広いので、セカンドサービスは少し落ちた場所で打ちはじめようぜ！





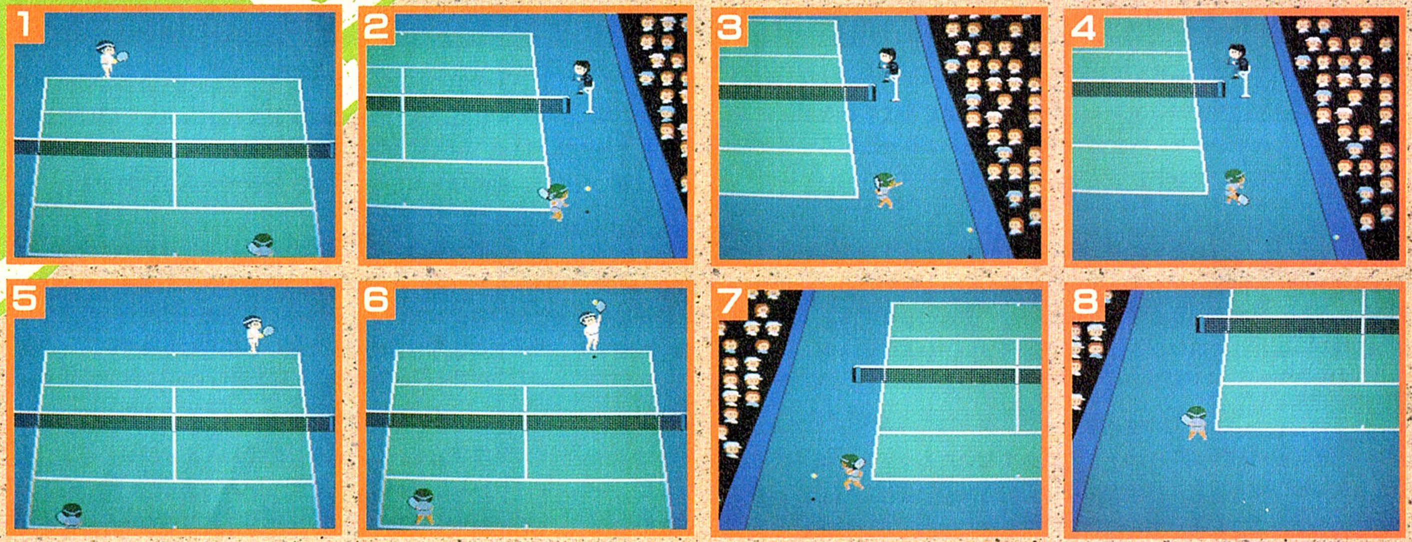


エースをねらうには角度が大切!!

さて本格的にサーブが入りだしたら、コーナーをつきはじめよう。いくら速いサーブでも相手の真っ正面にいったら軽く返されるぜ。次の攻撃をしかけやすくするためにも相手の取りにくいコースをつくのはセオリーだ。自然とリターンが甘くなるもんな。

VS COMの場合、そう簡単にエースは決めさせてもらえない。まともな位置から打ってたんじゃ、ポテンシャルの差が大きい時以外は決まらないぜ。エースをねらうには、サーブを打つ場所を変えなきゃダメ！　できるだけ外側にはみでて、十をクロスに入れながら打つ！　これが一番エースをねらえるのだ。COMでも人間でも、角度のある球が一番とりにくいのだ。

ただし、あんまり外側にいってサーブすると、反対側のコーナーがガラすきになっちゃう。もしリターンされたら、まず拾えないぜ。特に角度のあるサーブをされると、ストレートに返すことが多いんで、スパッとリターンエースをとられる。サーブを打って、相手のリターンが返ってくるまでの時間に、反対側のコートにたどりつける場所。そこがギリギリのサーブポイントだ。当然エースをねらうには最低限のスピードがなくちゃいけない。180km/hは必要かな。もうひとつ重要なのは、相手の選手によって苦手なポイントがあるってこと。そこを徹底的に攻めるのが○。



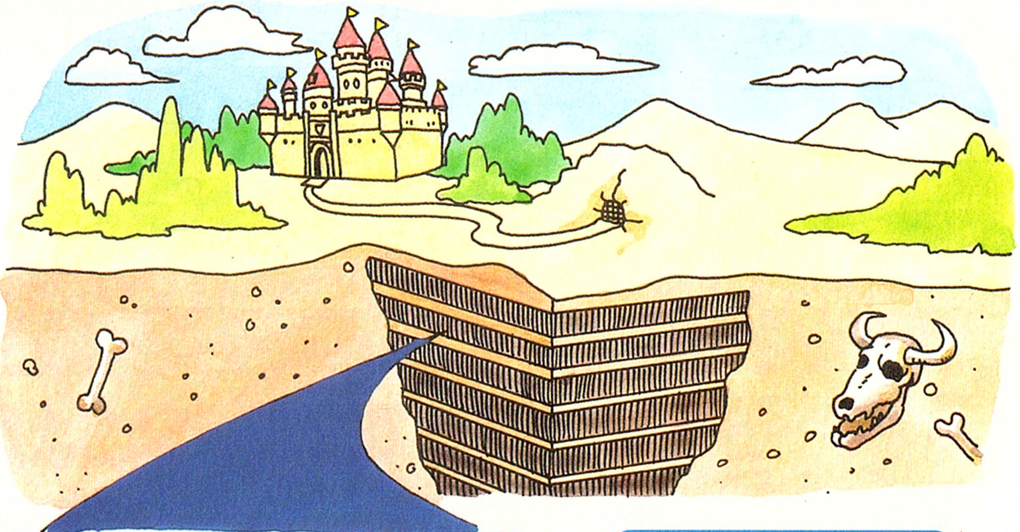
ウィザードリィ
Wizardry

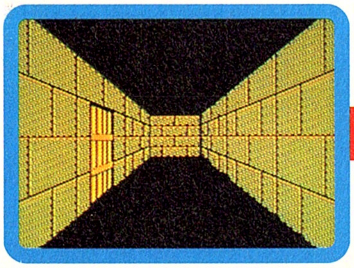
●12月22日発売●アスキー●バッテリーバックアップ付

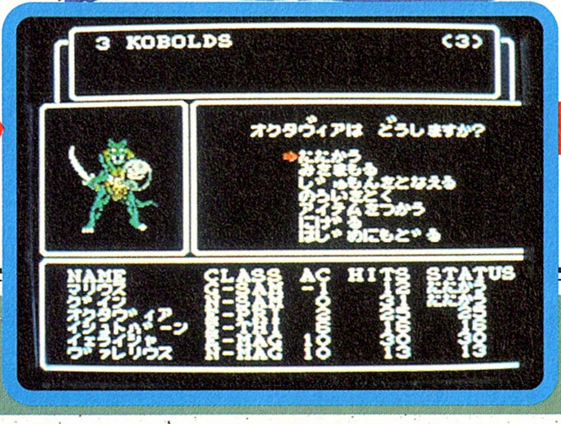
文／ベニー松山

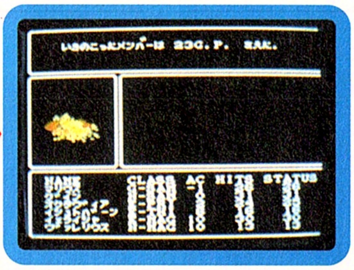
ゲーム進行はいたってカンタン

いわゆる3D迷路タイプのRPGだけあって、ウィザードリィのゲーム進行はとってもシンプル。迷宮の中を歩き回ってモンスターと戦い、経験値とゴールドを手に入れる。これの繰り返しだ。でもそれでアキちゃうってことはまずないから御心配なく。モンスターとの戦いはパーティの6人をそれぞれどう働かせるかで勝敗が決まってくるシミュレーションなみの奥深さだし、キャラクターの成長する姿にもキミはのめり込んじゃうハズだ！









コマンド大紹介

戦闘時のコマンドは全部で6つ（最大）。メンバーのそれぞれにどれを選ぶかが戦いのポイントだ。てなわけでコマンド紹介。

戦う

パーティ6人の中で前列の3人にしか使えない直接攻撃コマンド。戦士や侍はほとんどこれを選択することになるんじゃないかな。呪文のききにくいモンスターなどもいるから、一番頼りになる戦闘コマンドといえる。武器が重要だぞ。

身を守る

武器や防具でモンスターの攻撃をかわすコマンド。といっても早い話がなんにもしないだけだ。後列の3人なんかが、呪文を使う必要のない時によく選ぶことになる。また、後列に盗賊がいるとこのコマンド以外何も選べない、なんて場合も。

呪文を唱える

魔法の使えるキャラクターにのみ選べるコマンドで、前列で使うことはまずないだろう。やっぱり魔法がなくっちゃウィザードリィは始まらない。強力な敵には使い惜しみしないのが魔法を使うコツだぞ。ちなみに奇襲攻撃時には選べないのだ。

呪いを解く

僧侶にビショップ、ロードといった僧侶系のクラスにしか選べないコマンドで、アンデッド類のモンスターを元の死体に戻す。一人で大量にやっつけられるけどアンデッド以外には効果がないし、経験値も入らないのだ。それでもあると助かる。

アイテムを使う

何か魔法の秘められたアイテム（スクロールやポーション）を持っている時にのみ選択できる。呪文が奇襲時には使えないのに対して、アイテムに封じ込められている魔法はいつでも使用可。アイテムはうまく利用して戦いを有利にしよう。

逃げる

このままじゃ勝ち目がない！　という時に選ぶ逃走コマンド。なさけないのであんまり使いたくないんだけど、相手が強けりゃしょうがない。ところがあんまり強いヤツだと、せっかく逃げても逃がしてくれないのだ。失敗した時はもう気分はトホホ。

呪文カタログ——50の呪文を使いこなせ！

魔法使い

魔法使い系の呪文は戦闘時に使うものがほとんどで、特にモンスターを攻撃する呪文がやたら多い。また、中でも１グループのモンスターにダメージを与える呪文が充実しているので、高レベルの魔法使いは戦士よりはるかに効率よく敵を片づけていってくれる。７レベルのティルトウェイトを覚えたらもう気分は最高だぜ！

レベル	呪文名	モード	効力
1	ハリト	戦闘時	モンスター１匹に１～8のダメージを与える炎の呪文。
	モグレフ	戦闘時	戦闘の間呪文を唱えた者のACを2下げる。魔法使いが使ってもほとんど意味ナシ。
	カティノ	戦闘時	モンスター１グループを眠らせて動けなくする。眠ってる敵にはダメージが2倍に！
	デュマピック	キャンプ時	城への階段から、北・東へ何ブロック、地下へ何層の位置にいるか教えてくれる。
2	ディルト	戦闘時	モンスター１グループのACを2上昇させて攻撃が当たりやすくする。
	ソピック	戦闘時	戦闘の間呪文を唱えた者のACを4下げる。モグレフ同様役立たず。
3	マハリト	戦闘時	モンスター１グループに4～24のダメージを与える炎の呪文。ハリトの強化版だ。
	モリト	戦闘時	モンスター１グループに3～18のダメージを与える火花の呪文。マハリトの方がいい。
4	モーリス	戦闘時	モンスター1グループのACを4上昇させる。よほど防御力の高い敵以外には使わないなあ。
	ダルト	戦闘時	モンスター１グループに6～36のダメージを与える冷気の呪文。昆虫系に効果高し。
	ラハリト	戦闘時	モンスター１グループに6～36のダメージを与える炎の呪文。動物系はダルトよりコレ。
5	マモーリス	戦闘時	モンスター全てのACを4上昇させるモーリスの強化型。ほぼ使うことはあるまい。
	マカニト	戦闘時	レベル7以下に設定されているモンスター全てを消滅させる。地下4階まではほぼ無敵。
	マダルト	戦闘時	モンスター１グループに8～64のダメージを与える冷気の呪文。ダルト改良型だ。
6	ラカニト	戦闘時	モンスター１グループを窒息させる。ただし効果のなかったモンスターは無キズで残る。
	ジルワン	戦闘時	アンデッドモンスター(ゾンビなど)１匹に1000ダメージ以上与える必殺呪文。
	マソピック	戦闘時	戦闘の間パーティ全員のACを4下げる。余裕があったらかけましょう。
	ハマン	戦闘時	とてつもない効果を持つ緊急時の呪文。ただしレベルを１下げられるのでまず使わない。
7	マロール	いつでも	キャンプからは位置を指定、戦闘時ならランダムにテレポートする空間移動の呪文。
	マハマン	戦闘時	ハマンをさらに強化した呪文。でもやっぱりレベルを１下げられる。
	ティルトウェイト	戦闘時	モンスター全てに10～150のダメージを与える究極の攻撃呪文。核爆発だそーで。

僧侶

僧侶系の呪文は攻撃よりも、仲間のＡＣを下げたりＨＰを回復させるといったパーティを守るものがメインだ。だから攻撃呪文の大部分は敵一匹にしか効果がないときてる。まあ、僧侶の呪文の役割はキャラクターが死んでしまわないように健康管理することだし、ヘタに攻撃呪文を使ってＭＰを減らすより、仲間の治療に集中しよう。

レベル	呪文名	モード	効力
1	カルキ	戦闘時	戦闘の間パーティ全員のACを１下げる。あんまり意味ないかも。
	ディオス	いつでも	メンバー１人のHPを１～8ポイント回復させる。
	バディオス	戦闘時	モンスター１匹に１～8のダメージを与える負エネルギー。ディオスの逆ね。
	ミルワ	いつでも	隠されたドアや、迷路の奥までを照らすライトの呪文。ただし短時間しかもたない。
	ポーフィック	戦闘時	戦闘の間呪文を唱えた者のACを4下げる。ソピックと同じものだ。
2	マツ	戦闘時	戦闘の間パーティ全員のACを2下げる。カルキの強化型。
	カルフォ	宝箱開封時	宝箱に仕掛けられたワナを95%の確率で見抜く。盗賊とあわせて調べれば完璧だ。
	マニフォ	戦闘時	モンスター１グループを硬直させる、カティノと同じ効果の呪文。
	モンティノ	戦闘時	モンスター１グループの呪文を戦闘の間封じる。メイジやプリーストに使おう。
3	ロミルワ	いつでも	ミルワと同じ効果を、ダークゾーンに入らない限り冒険中ずっと保っているライトの呪文。
	ディアルコ	いつでも	パラライズ状態のメンバーを治療する。常に使えるようにしておきたい。
	ラツマピック		冒険の間ずっと、モンスターの正体を一発で確認できる呪文。
	バマツ	戦闘時	戦闘の間パーティ全員のACを4下げる。マソピックと同じだ。
4	ディアル	いつでも	メンバー１人のHPを2～16ポイント回復させる。
	バディアル	戦闘時	モンスター１匹に2～16のダメージを与える。ディアルの逆。
	ラツモフィス	いつでも	毒にやられたメンバーを治療する。これがないと毒で死亡することマチガイなしだ。
	マポーフィック	いつでも	冒険の間パーティ全員のACを2下げるおトクな呪文。地下に入ったらすぐ唱えよう。
5	ディアルマ	いつでも	メンバー１人のHPを3～24ポイント回復させる。
	バディアルマ	戦闘時	モンスター１匹に3～24のダメージを与える。リトカンの方が使い得。
	リトカン	戦闘時	モンスター１グループに3～24のダメージを与える炎のやぐら。マハリトのようなもの。
	カンディ	キャンプ時	迷宮内に残してきたメンバーの位置が大ざっぱにわかる。使う機会はほとんどない。
	ディ	キャンプ時	死亡したメンバーを生き返らせる。失敗すると灰になるので使うかどうかはキミ次第。
	バディ	戦闘時	モンスター１匹の息の根を止める呪文。きかないとショックが大きい。
6	ロルト	戦闘時	モンスター１グループに6～36のダメージを与える魔法の刃。ラハリトみたいなもの。
	マディ	いつでも	毒・パラライズ・石化を治療し、HPもフルに回復する。死人以外には万能だ。
	マバディ	戦闘時	モンスター１匹のHPを１～8ポイントだけ残して、あとは全て奪い去る呪文。
	ロクトフェイト	戦闘時	一瞬にして城まで戻る呪文。でも装備とゴールドのほとんどがパーになるので使えない。
7	マリクト	戦闘時	モンスター全てに12～72のダメージを与える僧侶最大の攻撃呪文。
	カドルド	キャンプ時	ディの強化版で、灰になった者でもHPフルで復活させる。ただしこれも失敗アリ。

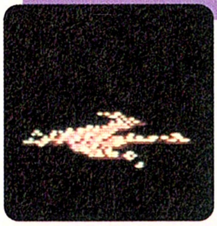
モンスター図鑑

強力なワザを秘めた怪物たち

B1

さすがに最初の階だけあって、モンスターは弱い。しかしパーティもすごく弱い。ナメてかからずにマジで戦おう。コイツらをこやしにレベルアップ！

バブリースライム



一番弱いモンスター。頭が悪いのでどんなに強いキャラでも逃げないのだ

オーク



RPGではもうおなじみのザコ。弱いし、相手が強いとすぐ逃げる

コボルド



オークと同じく弱いし逃げるザコ。向こうはブタでこっちは犬にソックリ

アンデッドコボルド



コボルドの骨がゾンビになった！ 逃げないので呪いをといちまおうぜ

ブッシュワッカー



地下一階では一番強い攻撃力がある。甘く見てると死人がでるぞ！

マーフィーズゴースト



一か所にしか出現しないやたらとHPの高いモンスター。経験値大♥

B2

ちょっと下におりただけでやけに強くなるモンスターたち。2グループで出てくるわ魔法は使うわでもう大変。特に毒とパラライズには注意だぜ。

レベル1プリースト



1レベルの僧侶の呪文をかけてくる。っても威力はタカが知れてるけど

レベル1メイジ



1レベルの魔法使いの呪文を唱える。これまた大したことはないな

クリーピングクラッド



毒ありスライム。地下2階ではこの毒が一番イヤなんだよな。呪文で援護

ガスクラウド



2レベルの魔法使いの呪文を使うんだけど、それよりパラライズがコワイ

クリーピングコイン



ダメージ0のブレスを吐くヘンなヤツ。仲間を呼んで増える。うるさい

ハイウェイマン



ただの盗人とあなどるなかれ。一撃で首を落とされることがある強敵だぞ

B3

この階のモンスターはやたらと大量に出現することが多い。3グループ20匹以上なんて出てこられちゃあ、呪文が使えないと相手してらんないぜ。

ロッティングコープス



パラライズ攻撃をもつなかなかやっかいな敵。呪いをとけるのが救いだね

ドラゴンフライ



トンボのくせにブレスを吐く生意気な虫。とはいえなかなか威力アリ

ボーパルバニー



コイツもウサギのくせに首を切り落としたりする。しかも大量に出るのだ。

ワーベア



獣人熊男。毒とパラライズを同時にくらった時、キミは泣きたくなるはず。

レベル3サムライ



根性の曲がったお侍。1レベルの魔法使いの呪文を使うけどすぐ逃げる

レベル3ニンジャ



ニンジャはどいつも首を切り落とすのが得意だけど、さらに毒まで使う

B4

地下3階でジックリとレベルアップしておかないと、ここではまるで歯が立たない。少くとも魔法使いが4レベルの呪文を覚えるまでは遠慮だな。

ソードマン



初登場のファイタータイプ。悲しいかな、特殊な攻撃法はまるでない

ワーウルフ



有名な狼男。体力はまあまあながら、パワー不足の見かけだおしモンスター

ヒュージスパイダー



やたらとこの階で出現する毒グモ。群れて毒があるのがとてもいやだ

ボーリングビートル



巨大なカブト虫。昆虫の王様といわれるだけに攻撃力がやたらとデカい

ガスドラゴン



こいつのブレス攻撃はナメちゃいけません。この階の中でも強敵だぞ

シェイド

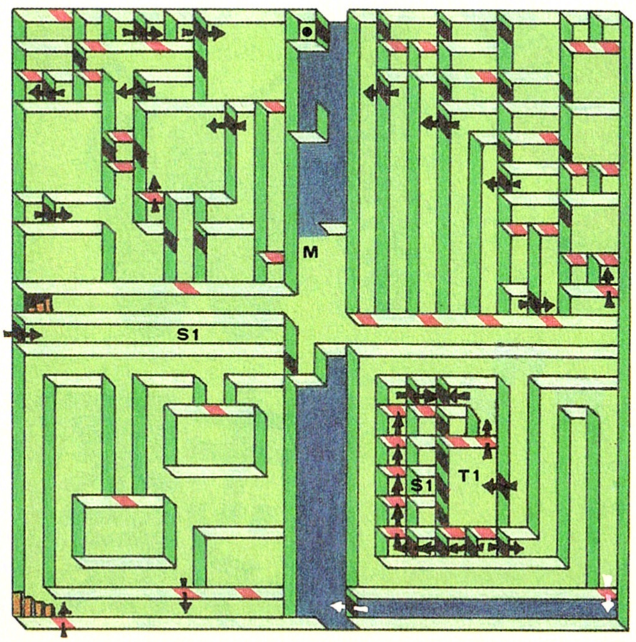


体力、攻撃力は低いけどエナジードレインがある。くらったらすぐリセット！

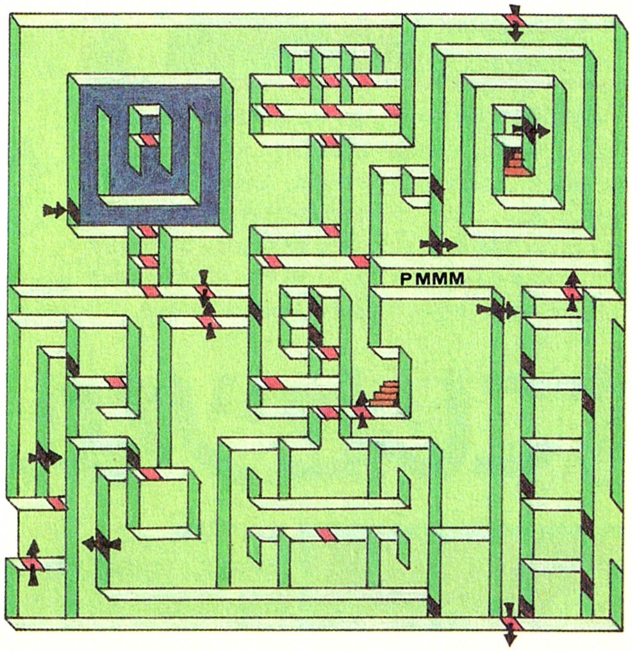
B1〜B4マップ
これで冒険もスムーズ

ウィザードリィの第1のヤマ場は地下4階にあるモンスター配備センターでの戦いだ。ここではホントなら最下層で出現しなくちゃならないはずの強敵が4グループも出現するので、レベル6程度のパーティではアッという間にあの世行き。地下3階まででなるべくレベルアップしておくのが制覇のポイントだぞ！　さてこのセンターへの行き方だけど、まず地下1階で2つの鍵を入手しよう。次に地下2階で2つの像を手に入れ、金の鍵を取る。これがあると地下階のどこかにある地下4階への直通エレベーターがすぐ使えるようになるんだ。センターは目前！

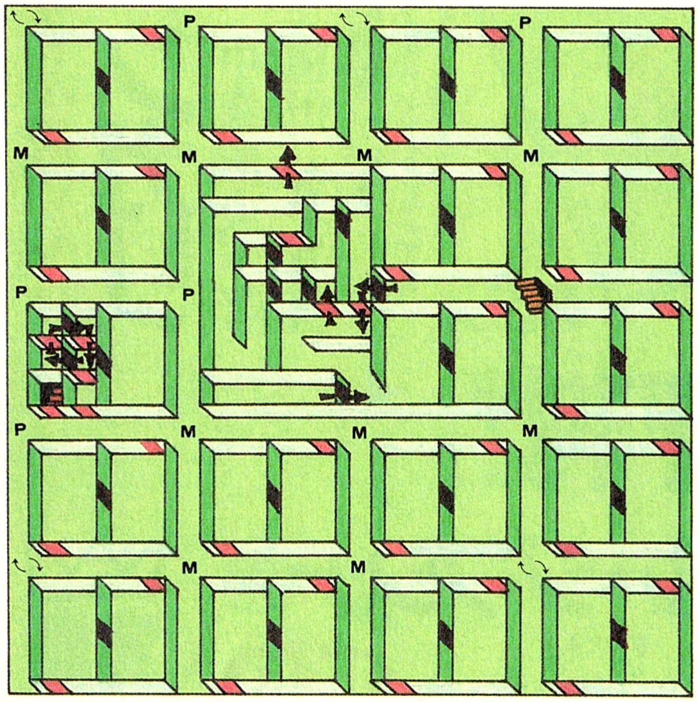
B1



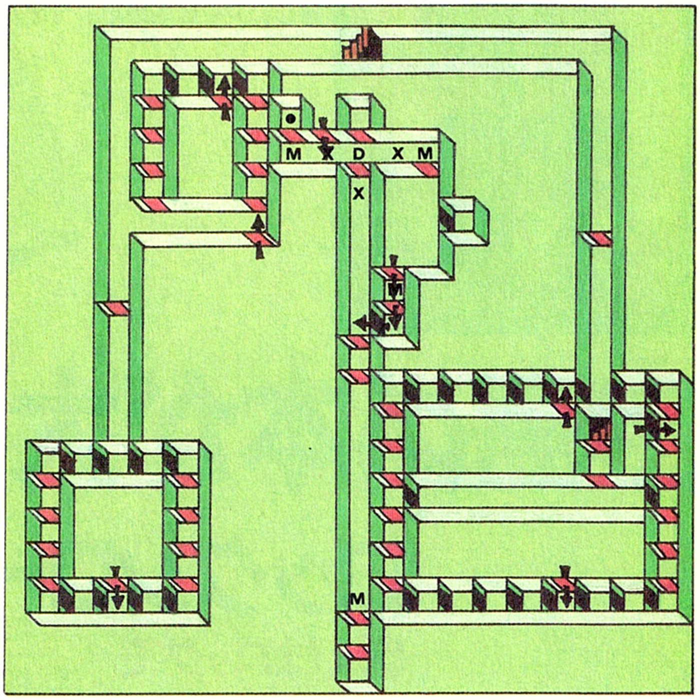
B2



B3



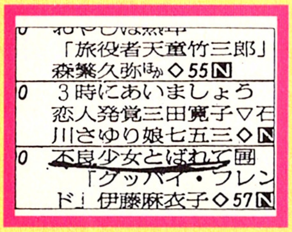
B4



凡例　B1の●—城へ直行　S1—ワープの始め　T1—ワープ先　P—落とし穴　⤺⤻—回転床　B4の●—宝物庫　C—コントロールセンター　D—ここに入ると×のある所で必ず敵が出没する　M—メッセージがある

オモシロすぎて

誤植A GO!GO!


「旅役者天童竹三郎」
森繁久弥ほか◇55N
0　3時にあいましょう
恋人発覚三田寛子▽石
川さゆり娘七五三◇N
0　不良少女とばれて画
「グッバイ・フレン
ド」伊藤麻衣子◇57N

⬆天下の朝日新聞から発見されました。ばれちゃあしょうがないよな。(福岡県・宝島のスタッフになりたい) ♨ふっふっふ、ついでにその上の〝石川さゆり娘七五三〟というタイトルの付け方にも注目すべきものがある。

駄菓子世界は無限大



⬆タイに遊びに行った時、駄菓子屋でみつけた水戸黄門アニメガムのケース。印籠が南国してる!(東京都・仁科千絵) ♨そうか、タイでも黄門様はヒーローだったのか。と言いつつも投稿人が28歳主婦というのはケッコー謎だ。



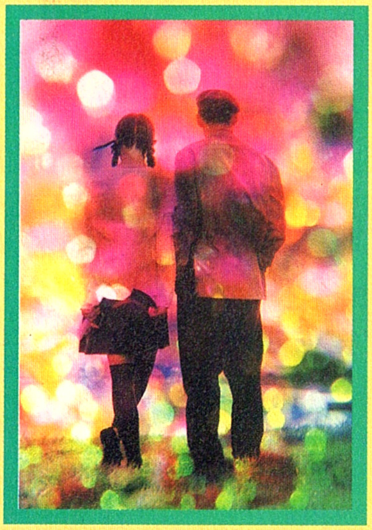
■B6判
■定価800円

宝島読者が集めた街の爆笑ネタ600発

VOW バウッ!

まちのヘンなモノ大カタログ
現代下世話大全
月刊宝島編集部・編

すこしセツない



すべては終った
もう新しいものなどない
僕達の名前?
僕達はトンガリキッズ
さあ、
新しいアソビを始めようぜ!



■B6変型
■定価880円

80年代最高の春青小説!

東京トンガリキッズ

中森明夫・著
植田　敦・写真

ここに僕達がいる。

今という〝最先端〟を生きる少年少女達の、オシャレで哀しい青春ストーリー。

宝島の本が大評判!

ロックンロール・ジプシー(仮)

ぼくはロックで
世界を見た

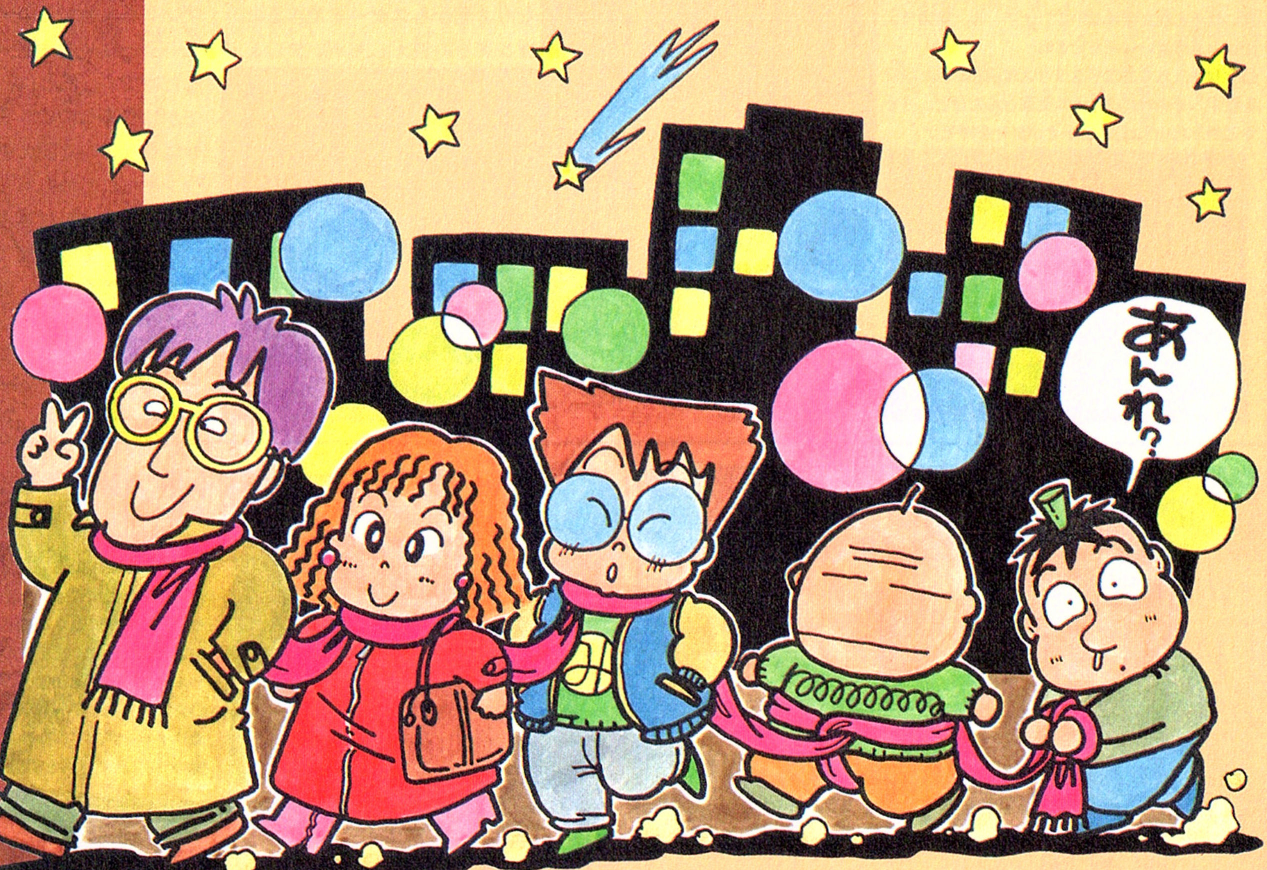
ラウドネス
二井原実・著
■A5判■予価1000円

12/19発売

宝島 COLLECTION
JICC出版局

'87年末を飾る笑いと感動の超大作！

バグボーイクラブ



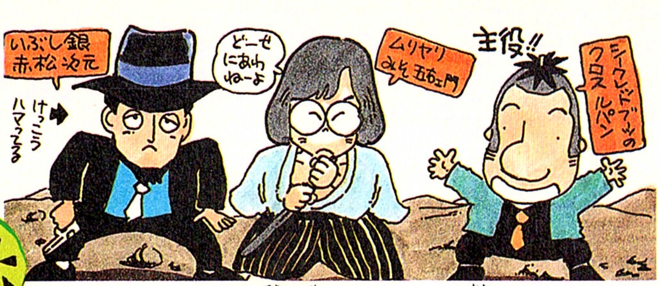
吹きすさぶ木枯しの中で
熱く燃えるBBC魂

真のファミコン・キッズに送るバグテクの嵐！　ルパン三世／バブル・ボブル／桃太郎伝説／ロマンシア／覇邪の封印／サイドポケット。新作、話題ゲームが目白押し！　FNNの看板コーナー、三国一の大バグ野郎／いくらなんでもいないだろ／紙コンアトランダムも健在。2割、3割はあたりまえ！　1000円ゲームさんこんにちわ。ファミコン・スーパーヒット・スタジオで盛りあがろう！



呼ばれて飛び出てジャジャジャジャジャーン！





2面から始めましょっ！

SOFT 5

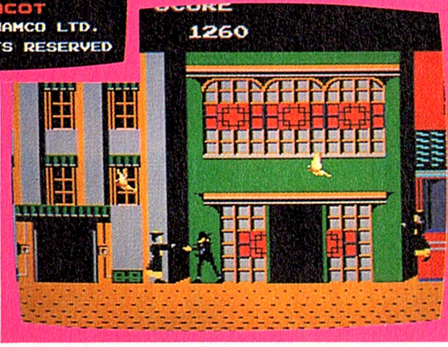
コンティニュー　北海道・太田健

◯ほら見てくれ！　コマンドを入力したあとの画面には“CONTINUE”の文字がある。左下の写真にはそんな文字はないでしょ！　ま、実力で2面以上進めばいいんだけどね



◯電源を入れるとまずクラリスが誘拐された状況を話す。その次にタイトル画面なんだけど、さっさとやりたい人は、スタートボタンを押そう！





◯チャイナタウンは、1面と違って入口がたくさんある。どこから入ればいいのかわからないんだ。そのうえ、隠し扉や水中面などがあり、1面とは比べものにならない広さを持つ。攻略しきるのはちとムズカシイゾッ！

アクションゲームは、敵の攻めがきつくて困っちゃうなぁ！と、おなげきのあなたに、いきなり2面からスタートできるコマンドをお教えしちゃいましょう!!　やり方はそんなムズくありません。まず、タイトル画面にしてください。そこで次のコマンドを入力するのです。「✚上→下→左→右→Ⓑ→Ⓐ」。これだけです。あとは、キャラデモがはじまる前にスタートを押せばOK！　2面のチャイナタウンからはじめられちゃいます。

1度入力すれば電源を切らないかぎり、もう何度でもコンティニューできます。何故って、このゲームは2面以上先に行けば自動的にコンティニューモードが現れるのですから。時間をかけずにすむでしょっ!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには

ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!!　とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!!　ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには

ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!?　とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!!　またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには

SOFT 3

ソフト3本!!

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック！

すぐれた技には

SOFT 1

ソフト1本!!

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を！

ふつうの技でも

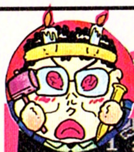
金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ！

必負ハガキは

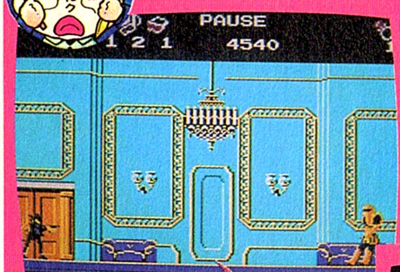
ぼっしゅうの刑

なあ～んてコトはない！　ご安心を。バッジを2種セットであげる！



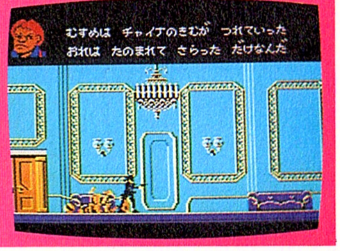
やられず倒せず無敵技！

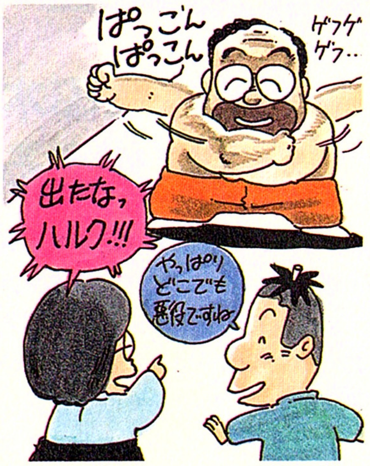
必負　埼玉県・木村和則



◯ハルクを倒すには、次元大介がいい!!　ピストルの弾が遠くに飛ぶので、ハルクの攻撃をうけなくてすむんだっ!!　で、ハルクは20発の弾を打ち込めば倒せる！

◯失敗なら初めからもう一度!!同時に死ぬタイミングがすごくムズイ!!20発目を撃つ寸前に体当たりをする感じで近ずこう





1面のボスにやっと会えたという時にやる、少しもったいない気がする必負技だ！　まずヨロイを着たハルクに攻撃をしかけよう。そして自分と敵が相打ちになるようにする。これで、次に始まる時にもう他のメンバーたちは無敵になるんだ。でも敵も無敵だから結局なんの役にもたたないんだけどね！

長崎県 ゴルゴ13



40円で20、5㎠。ハシラの地価は坪約6万5千円

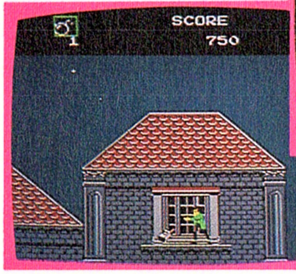
大阪府 メーテル阿素湖

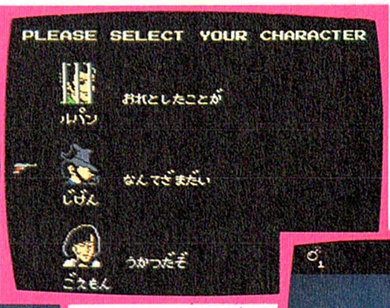
トランシーバーを無限に使って敵の攻めをのがれよう!

SOFT 5

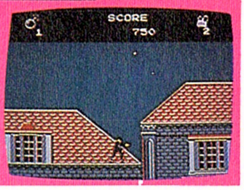
バグ 兵庫県・桑野勝

❍1面からやりたい人は、写真の位置を覚えるように! この先にも、もうひとつ、塔の上にあるよっ!!

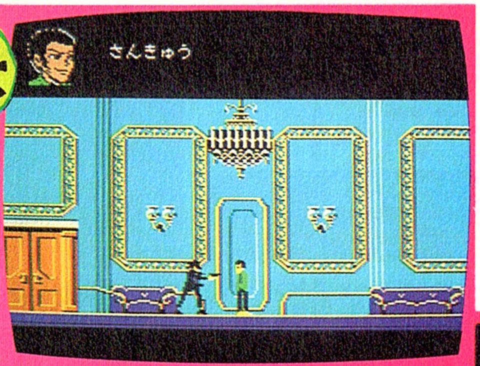




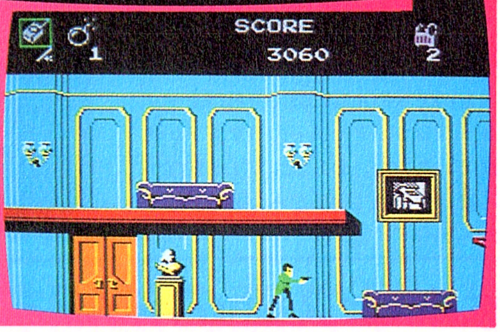
❍2人のうち選択するのはどちらでもいい。ただ一度選んだキャラを選び続けること!



❍トランシーバーを使い切ると表示がなくなる。あと1度セレクトを押せば無限使用可能になるゾ!



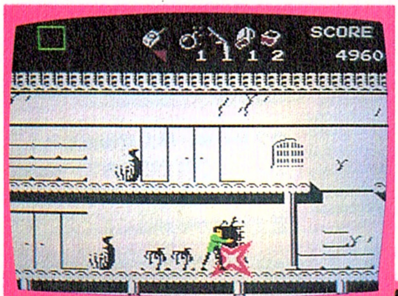
❍ルパンをこんどは助けに行こう。屋敷の中には部屋がたくさんある。このどこかにルパンは監禁されているんだっ!!



❍ふたつめの利用法である敵消し技はほんと、役に立つ! 画面上の敵はすべて消えちゃうんだもん。これを使い続けていけば、各面のボスだけと戦うだけでよくなる。ま、時間はかかるけどね。もし、トランシーバーが室内でも使えたらボスとも戦わずにすんだかもよ

トランシーバーを利用したふたつの技を紹介しちゃおっかな!? まずひとつめは、トランシーバーを無限に使う技。どうするかと言うと、どこでもいいからトランシーバーを取る。この時、他のセレクトアイテムも最低ひとつは持ってないとダメ! で、ルパンをわざと殺してしまい、キャラの選択をする。再びアクション画面になったらトランシーバーを使い同じキャラを選択する。これを続ければいいんだ。

ふたつめは上の技を利用する。なーに簡単なこと。敵が現れたらセレクトを押す。するともとの画面にもどしたとき敵はすべて消えてるんだ。無限に使えるから便利!



バグ 山梨県・高田浩二

❍爆弾を使えるのはルパンだけ! 次元と五右ェ門はトランシーバーしか使えないんだ。そのうえ、爆弾はとっても貴重! あまりムダ使いはできない。しっかり爆発させる位置を確めよう! 爆弾はマイキャラの向いている方向の足元に現れることも忘れずにっ!!

❍隠し扉に入ると、全アイテムの内から1種類だけもらえる。中は部屋のようになっているわけではないので画面はきり変わらない。中に入るだけでいいのだ。1度入った所は、爆弾を使わずに入れる。見ためには元にもどっているけどね



壁の中にも隠れてる!

SOFT 1

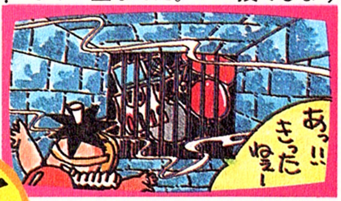
クソッ広いマップの中に出入口がいくつもあるチャイナタウン! ここには室内への扉の他に隠し扉があるんです。壁が崩れて、木の骨組みが出てるところがそれ! 爆弾を使うと穴があき中に入れるんです。中にはアイテムがあります。もちろんなにもない場合の方が多いですけど、でも、ちょっと得するお話には違いないでしょっ!!

流れに逆らえば得をする!

バグ 神奈川県・諸喜田洋一

水中でのアイテム稼ぎ技を発見! この技に必要な物はアクアラング。それもできるだけ多く持っていたほうがいい。水中に長くいれた方がアイテムをたくさん取れるんだ! で、どうするか、水中に落ちたら先へ進まず逆進すればいいんだ。するとアイテムがトロトロと流れてくる。それもコンスタントにかなりの量なんだ。いい技でしょう!

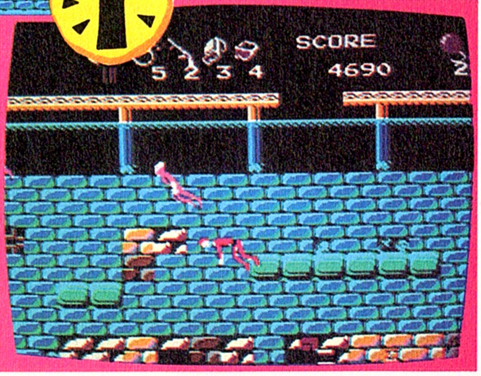




SOFT 1

❍流れてくるアイテムに気を取られているとアクアラングを使い切っておぼれちゃうぞ! 危いと思ったらすぐ退散しなくちゃっ!!

❍水中にも敵はいる。動きがにぶいから平気だよと思ってはいけない。自分自身も動きがにぶっているのだからねっ!!





必本は永久に不滅です!!

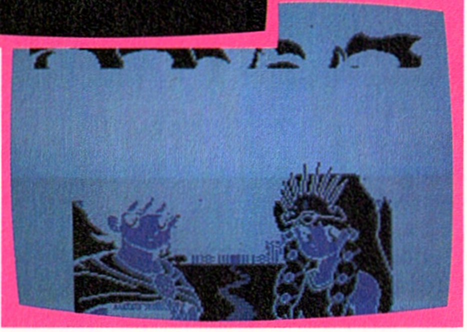
聞きたい時に聞かせてくれるサウンドテスト!

ロマンシア

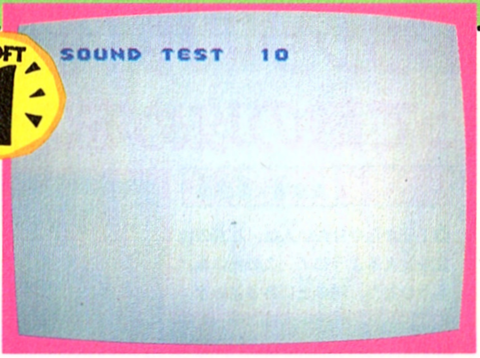
コマンド　秋田県・神田広志

パソコンで大人気だったロマンシア。ファミコンになったと聞いて、まっ先に飛びついてしまったのは、ボクだけではないハズだ。まあ、そんなことはどーでもイイんだけど、早くも技を見つけてしまったので、みんなに教えてあげよう。ナント、サウンドテストのコマンドが隠されていたのだ。わりとカワイイ音楽がいっぱい使われているから、聞いてるだけでも気分イイよ。





↑タイトル画面になる前から、Ⅰコンの Ⓐ Ⓑ、✚の上、スタート、セレクトを押す



↑数字を✚の左右で選んで、Ⓐを押すと曲が始まる。効果音を含めて、全25曲が選べるのだ

↑ずっと押しっぱなしにしていると、タイトル画面が除々に白くなっていく。画面がまっ白になってしまうと、左上に数字が出てくる



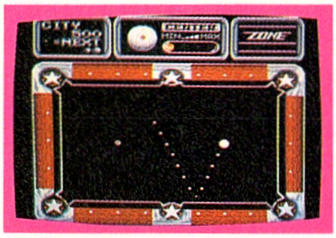
ボーナス面の法則を詳しく教えてあげる!



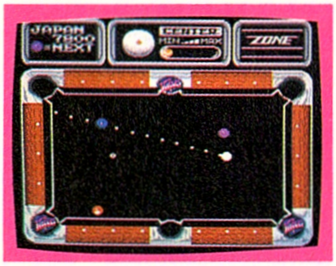
サイドポケット

法則　鹿児島県・平川幸一

ボーナス面があるとゆーことは、取説に出てるから誰もがしってるでしょ。でも、出し方の法則までは知らないんじゃないかな。まず、残りの的球が、1・3・5個の時じゃないとできないんだ。そして、その残りの的球の個数によって、出てくるボーナス面もちがうんだよ



↑1発で入れれば得点か持ち玉ボーナス

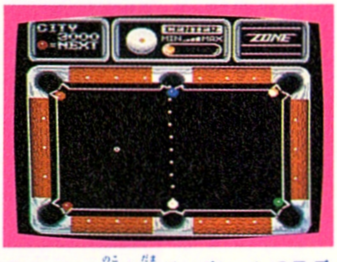




←↓ZONEの表示が出たら、☆のポケットに持ち球を落としてしまう。この際、持ち球は1個減るので注意

↑TRICKマークが全部のポケットに出るから、1個目を1発で入れれば、残りを入れた後TRICKショット





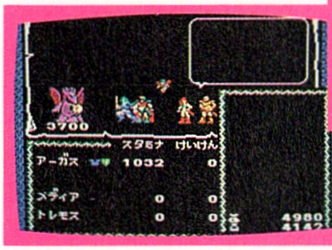
↑すべての残り球が、ポケットのスグそばにより、入れやすくなる

岩手県 チャレンジャー

パスワードの使い道!

覇邪の封印

バグ　福島県・大竹英樹

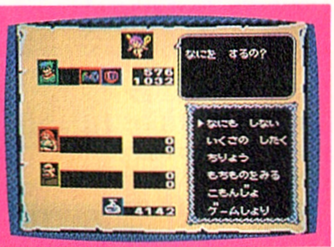




↑290は、体力が1032もあるアーガスと、0なのに生きているメディア、トレモスが現れます。ちゃんと戦えますが敵が強くすぐ死にます

↑お金が4980、薬が4142もあり知力は＋10000以上もあります。ガイは画面上にいませんが戦うことができます!





←↑パスワード面など、かなりバグってくれます。通常ゲームをしてる時と、さほど違いませんが、何度も繰り返すと面白くなります!

簡単なパスワードを入れると、とんでもないバグが現れたりするものです。今日はそんな例をふたつご紹介いたしましょう。入力するパスワードは、〝290とE55〟です。290の方は、データ的なバグで、E55は、グラフィック的なバグなのです。あ、それからもうひとつ。パスワードの入力間違いの時、とても役立つ操作方法を教えちゃいましょう。Ⓑボタンを押したまま✚の左右を押すのです。思いのままにカーソンを動かすことができてしまいます。

今日のネタはまぶしいくらいに光ってる



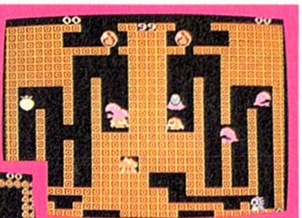
SOFT 3

BUBBLE BOBBLE

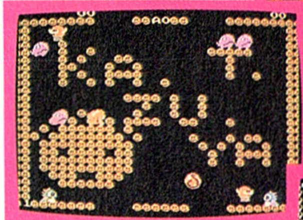
真のエンディング＆スーパーバブルボブルへの道

法則　宮城県・山本秀正

ゲーセン時代から、バブルボブル・ファンのボクは、ファミコンになってから、ずっとハマリっぱなしです。ところで、みなさん知ってますか。１００面をクリアーした後の普通のエンディングの他に、もうひとつのエンディングがあるのです。それでは行き方を教えてあげましょう。



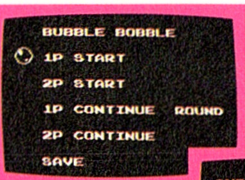
○99面に出てくる水晶玉を取ると、扉が出てくるのでそこに入ってしまおう



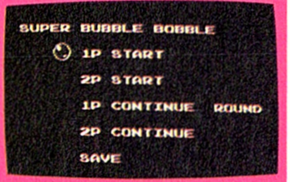
○そこで始まるＡ０～Ｂ２面を全部クリアーすると、もう１匹のボスが出てくるのだ



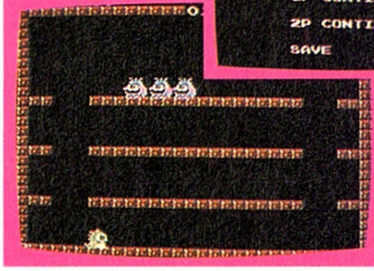
○ただし、ボスを倒した時に、1Pと2Pの両方がいないとダメ



○ボスを倒し、真のエンディングを迎えたら、ゲームセレクト画面にして、Ⓐボタンを押してみよう



○スーパーバブルボブルができるようになる



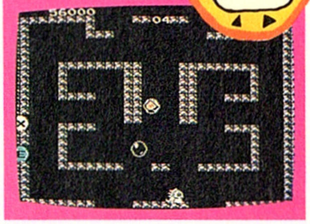
○面のパターンは同じなんだけど、色と出てくるキャラが、ちょっと違うのだ

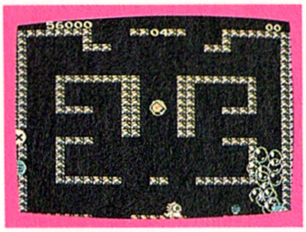
食べ物がいっぱい！



法則　千葉県・神崎広美

○最後の敵をやっつける時に、スコアの百の位と十の位を、同じ数字にしておくこと





○2人プレイの時は、どちらかが条件を満たしておけばＯＫ！　で、敵が最後の一匹になったら、できるだけアワを出しといた方がお得

ひと目見た時から、バブルン君とボブルン君の大ファンになっちゃった私。夢中になってやってるうちにラウンドクリアフードを出す方法を見つけちゃったの。みんなにも教えてあげるっ！



○敵をやっつけると、出したアワが全部フードになってしまう

難しい面をとばそう



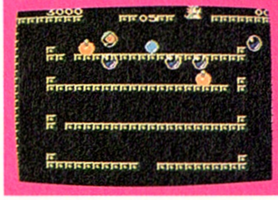


ワープ　兵庫県・高木史子

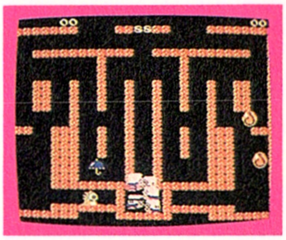
どうしてもできない面を、とばしてしまえる技を見つけてしまいました。ゼヒとも、お使いください。



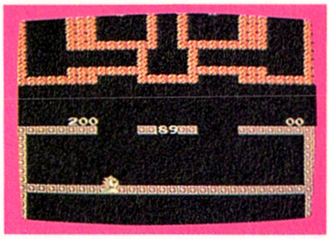
○できない面で、とりあえずセーブしたら、コンティニューでウォーターバブルの出易い面から始めよう



○ウォーターバブルを20個以上割ってから、ワザとその面で、ゲームオーバーにしてしまおう



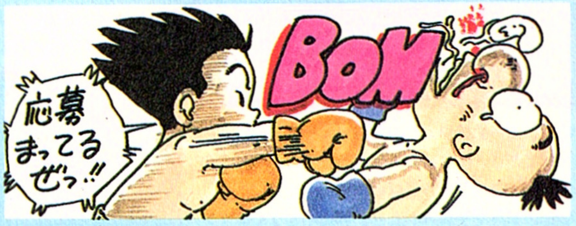
○できなかった面の１つか２つ前の面から始めること



○パラソルが出る。取ってできない面をとばしちゃお

次号のお題　マイク・タイソン パンチアウト

オォーとでました！　話題のソフトッ!!　さァどんな技が現れるかっ!?　けっこうバグなんかなさそうで山ほどあるのがスポーツもののソフト。だからずいぶん期待できそう！　無敵から体力回復、もち必負だって喜んで載せちゃう！　はりきってハガキを書いてね。みんなの大技を待ってるよーっ!!



群馬県 鈴木正明



月月火水木金金！ 投稿人に休日はない!!

1文字だけで始まってしまう、お手軽パスワード

桃太郎伝説

パスワード　鹿児島県・仲田康則

いやあ、とにかく笑わせていただきました。やってて楽しいゲームが、やっぱり最高ですね。ほとんど最後まで、行き詰まりもせず、あきることなくクリアーすることができました。そこで、お題になっていることだし、技でも見つけてやろうかな、と思って再びゲームを始めたところ、さっそく、ふたつも見つけてしまったので、お教えします。ひとつは、たった1文字の〝天の声〟で、もうひとつは、〝ひえんの術〟でとんでもない場所に行ってしまうとゆー大バグです。かなりメンドくさいですけどオモシロイので、一度お試しを。





○〝す〟と1文字入れてみると…
○前号で紹介した、〝ももたろうおんがくしつ〟が始まってしまう

○一度クリアーしたあと、16倍速にする。つづらを取ったり、安売りの店を使ったりして、お金を貯めて強い装備を整えよう。つづらやも、お金を増やすために使えるんだ





○どこの村でも（旅立ちの村も）天の声を聞かないで、ひたすら強くしていく。だいたい7段くらいになったら、天の仙人の元で修業して、ひえんの術を教えてもらおう。ろっかくの術を覚えてれば楽勝

SOFT 3

○どこの村にも行けないのに、ひえんの術を使ってしまう





○するといきなりエンディングの一場面に。ナゼか、おともが金太郎になっている

たった1度で何度も復活

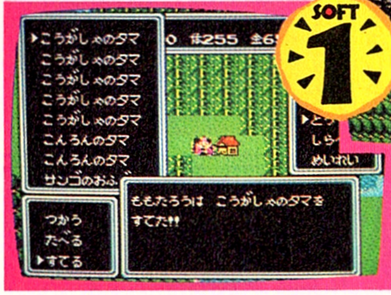
桃太郎伝説

バグ　東京都・福留一輝

敵と戦ってる最中に、体の数が0になってしまっても、その場で生き返らせてくれる便利アイテムが、〝こんろんのタマ〟。特に、最後のえんま大王との戦いには、ゼヒとも持っていきたいアイテムのひとつだよね。ところで、この〝こんろんのタマ〟って、1個につき1回しか生き返れないと思い込んでる人、多いんじゃないかな。実は、そんなことはなくて、やり方によっては何回でも復活させてくれるんだ。とゆーことは、〝こんろんのタマ〟は、ひとつ持ってるだけで十分つーこと。ちなみに僕は、1個で4回復活したよ。



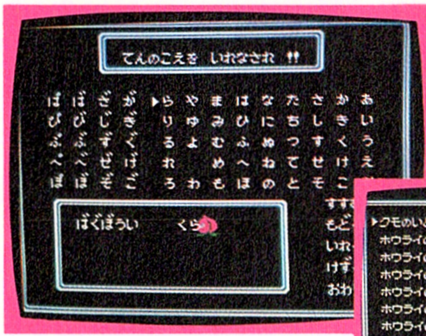
SOFT 1



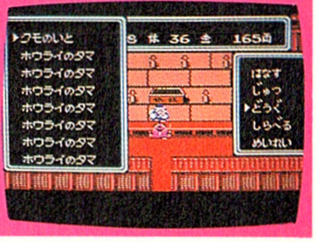
○とにかく、ひとつは〝こんろんのタマ〟を持ってなくてはいけない。どうにかして手に入れよう



○〝こんろんのタマ〟以外に道具を持っていたら、すべて使うか捨てるかしてしまい、〝こんろんのタマ〟だけを残しておけばOK！
○他の道具を手に入れたり、戦闘中どうぐコマンドを見ないかぎり、何回でも復活することができる。これで、クリアーも間近だね



○もし、〝天の声〟が8文字あったとしたら、7文字目まで入れて始めてしまうワケ。始める時は、いちいち〝おわり〟にしなくても、その場でスタートを押せばいいんだ



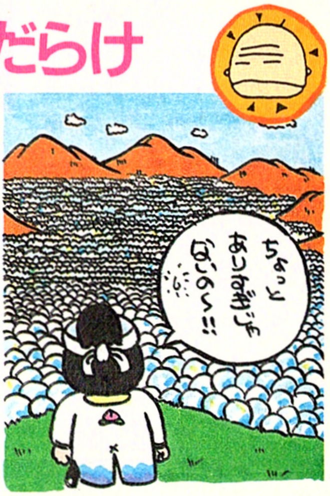
○〝どうぐ〟を見てみると、今まで持っていた道具の他に、くもの糸が1個にホウライの玉がいっぱいあるんだ

ホウライの玉だらけ

桃太郎伝説

バグ　秋田県・加藤義伸

お題のソフトの技は、なんでもアリとゆーことなので、たいしたことないバグですがお送りします。誰でも途中で1度くらいは、〝天の声〟をメモしてあると思います。そしたら、その〝天の声〟でゲームを始めてください。ただし、最後の1文字だけを入れずに始めてしまうのです。それだけで、道具がバグります。



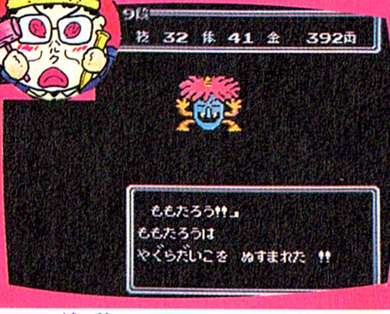
宮城県 Cサンダース

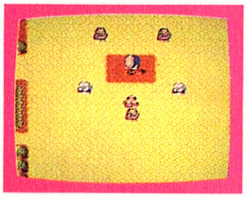
宝物がもらえなくなる！

桃太郎伝説
必負　埼玉県・台宏晃

桃伝をプレイし続けて、約一月。クリアーすることはできたんだけど、見つけた技が必負だけとは情ない！　金太郎の村でやぐらだいこを取り返した後、ワケもわからずウロウロしてたんだ。そしたら、やぐらだいこを盗まれちゃったんだよォ。







○金の鬼から、やぐらだいこを取り返した後、村人と話をせずに村の外に出てしまう

○モノを盗む敵に、やぐらだいこを盗ませてしまおう。
○村に帰ると、ナゼかやぐらだいこが置いてあるじゃないか。これでもう、ホトケのおはちはもらえない

食べた方がお得！

桃太郎伝説
お得技　茨城県・長島幸伸

○すずめのおやどのつづらやで手に入る〝せんにんのかすみ〟どうぐ→つかう、にすると技が20も回復して、とっても便利なアイテムだと思っていたのだ





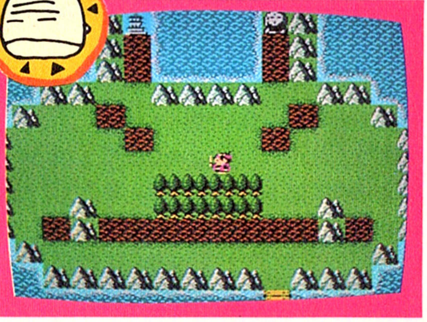
○ところが、〝つかう〟にしないで〝たべる〟コマンドにすると、倍の40も技が回復するのであった。これを知ってしまうと、なんか今まで使ってきた〝せんにんのかすみ〟が、とってももったいないような気がするのは、ボクだけではないはずだ

あっとゆー間に鬼ヶ島

桃太郎伝説
お得技　福岡県・大久保卓侍

○愛と勇気の国から、鬼ヶ島へと渡る時、たどり着くまでにはちょっと時間がかかるから、いつもイラだってしまう

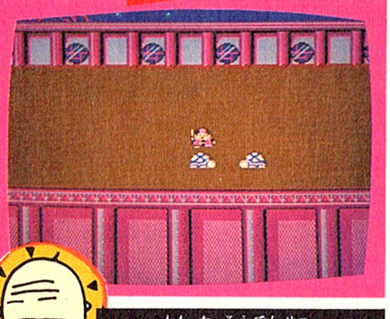


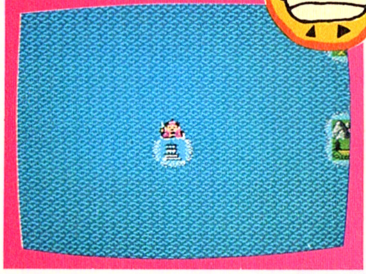


○そんな時は、鬼ヶ島へと渡れる場所に立つ、１歩手前から〝かくれみの〟を使ってしまおう。そうすれば、すばやく鬼ヶ島へとたどり着くことができるぞ。ただし、あまり早く使いすぎると、鬼ヶ島に着く前に効力がなくなってしまうので注意しよう

今号のおまぬけちゃん　えっこんなんあるのォ〜！

○ゲームを１度クリアーした後、電源を切らずにリセットだけして、前にメモしておいた天の声（竜宮城へ行った後のものでないとダメ）を入れましょう。これだと、Vol.22の技と同じで、どこでも通れるのです。そしたら、再び竜宮城へ行って、おとひめ様に上か下から話しかけてみましょう。すると、ナゼかカメになってしまうのです。左右から話せば、元に戻ります





桃太郎伝説
バグ　愛媛県・高田稔

○もし、天の声を入れるのがメンドくさい時は、同じようにどこでも通れるようにしておいて、竜宮城の真上を行ったり来たりしてみましょう。ウロウロしていると、たまに竜宮城の中に入ってしまうのです

募集

こいつはおマヌだ！と思わず大笑いしちまいそうな技やコマンドを教えてくれい！　笑えりゃイイんだから、なんでも許しちゃう。Hなコマンドってえのも捨てがたいんで、見つけたらゼッタイに送るよーに心がけてほしい。どんなにくだらなくても、載せちゃうんだってば！

ですからハガキを！

毎日しっかりゲームしているファミコンキッズのみなさん!!　技を発見したら、すぐにハガキを書いて送っていただけませんか？　あなたの技がすぐれていればソフトが10本もらえます。それに名前もでるので、近所の人に自慢できます。ですからハガキを下さい。



常連になりそこねたキミ、柱で敗者復活戦だ！

静岡県　サクセス

読んで笑ってためになっちゃう!!

FNN



ファミコンキッズから朝日ビールといわれるFNN！ コクがあるのにキレがあると評判っ!! お笑いを追究し、悩める人に力をあたえ、あらゆる情報満載だっ！



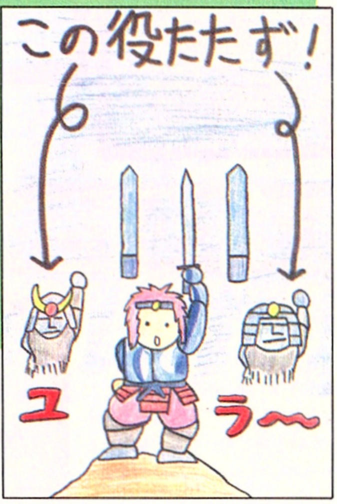
ひきつづきBBC(バグボーイクラブ)をご覧下さい

三国一の大バグ野郎

獲物になった大バグソフトにゃわるいけど、今回もおおいに笑っちゃおうぜ!! どんなネタだかたのしみたのしみっ!?



今週の三郎大賞



埼玉県・ホッテントッド

ウ〜ン。ひさしぶりに出たインパクト重視の作品。こういうの好きだなぁ。簡潔にまとまった文章が笑いをさそってヨロシイ。

やったな！ 山田康雄っ!! ルパンIII世がソフトになるんだってよ！ カプコンのCMでガンバッたかいあったじゃないか！ 宮城県・ハトヤ

ルシファーを倒したのはいいけど、魔宮にいた人はどうなるの!? 神奈川県・かるなばる

十王剣の謎！ やられた時、「どうしたの？ なにやってんの？」はねぇーだろ！ ゲームやってるんだよっ!! 埼玉県・ポッケリアスふすま

その気持ち、いたいほどわかっちゃう。やられたうえにそんなこと言われたら腹たつよなぁーっ!!

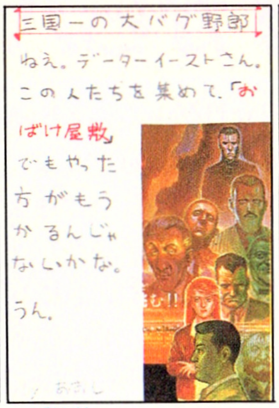
ロマンシア！ なんで水門開けただけで花がすぐ咲くんだ!? しっかりしてくれよォー!! 理科の教科書には、そんなこと書いてなかったぜっ、東京書籍さんよー。えーおいっ!? 福岡県・百式

するどい！ 勉強になりました！

やい！ データイースト！ なにがバーディ・ラッシュだ！ うちの父ちゃんなんかゴルフできずに通勤ラッシュだぞっ!! 大阪市・虎那魅兼人



東京都・麗奈



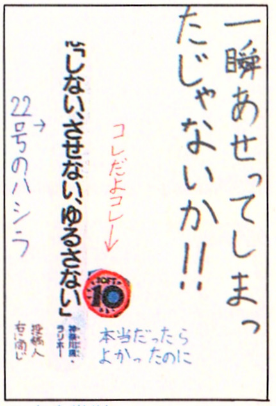
静岡県・あおし



福岡県・死乱土



群馬県・鈴木正明

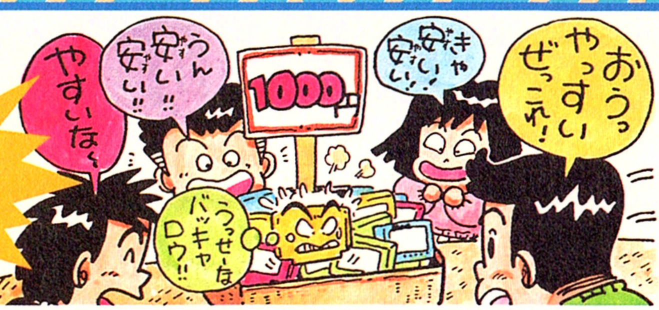


神奈川県・ラリホー

兵庫県 西田組

1000円ゲームさんこんにちは

安さバクハツ!



今週は少し低調

「どーせこんだけにすんなら、メーカーさんは最初からこんだけの値段にすりゃいいのに」静岡県・日光龍　というわけで、いきなりごもっともな（そーでもないか）意見から幕をあけてみたい。未来神話ジャーヴァス。2M+バックアップをものともせず1000円ゲームさんの仲間入りです。夢幻戦士ヴァリスとよくゴッチャになるけど　ま、おんなじよーなもんだ。980円でもつかれますぜ。

全国的に980なのが猿！　ゴルフやるやつね。定価で買ったファンの間でも書きかえ専用ソフトと化してるそーな。

ちょっと変わった報告は大阪の上田晃子（男）くんの「ＳＤステイション・490円」ってやつ「ヘッドホンが490円なら良いと思う」なるほどね。そーか、ＳＤステイションツーのはヘッドホンがついてんのか…変なとこで納得しちまった。周辺機器は穴だったな〜。

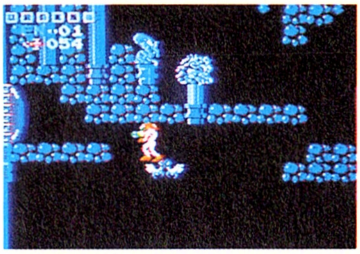
あ、忘れてたけど、名前が出た人は全員にNo.と粗品をあげてるからね。ちなみに先週のナスビはNo.002。アキラは003。不良少年は004。今週の龍は005。晃子は006ね。以後その番号を使うよーに。

今週の１本

■任天堂
■標準小売価格　2600円

メトロイド

●ディスクと言ったら任天堂。なかでも傑作と呼び声の高いのがこれ！　ここちよい広さとパワーアップ。バランスがとってもよい名作。980なら絶対㊎!!



レトロゲーム ベスト10

	ゲーム名	会社	
1	グラディウス	コナミ	20
2	マリオブラザーズ	任天堂	18
3	スーパーマリオBROS	任天堂	14
4	ファミリースタジアム	ナムコ	13
5	ドラゴンクエスト	エニックス	10
6	ドラゴンクエストII	エニックス	9
7	F1レース	任天堂	9
8	ベースボール	任天堂	8
8	迷宮組曲	ハドソン	8
8	ロードランナー	ハドソン	8
次	ドルアーガの塔	ナムコ	7

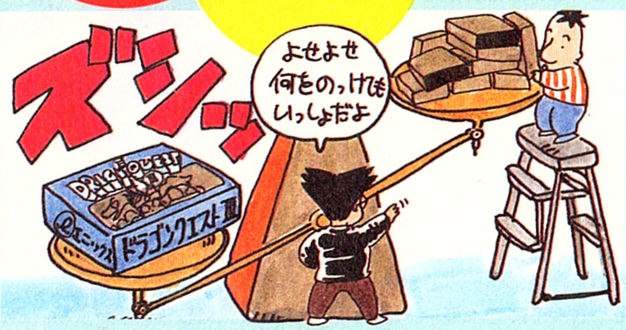
前回とくらべると枚数がちょい減り。全体に票が割れに割れたので、１つのゲームの得票は激減しやした。しかし、パッとみると、ドラクエは２本入ってるわ、ファミスタは入ってるわであんましレトロっぽくないわね。もともとこのコーナーはマイナーでも面白いソフトに光を当てるコーナーなわけだから、こういうメジャー作品はどーでもいいんだよね。１票しか入ってないやつこそ取りあげるべきなんじゃないかしら…。たとえば「ザナック」とか「ディグダグ」とかね。ザナックははっきり言ってシューティングではNo.１だぜ！（ファンタ地蔵も捨てがたいけど…）

ベスト10は今回でやめね！　スパっとやめるのが必本っぽいでしょ…。そのかわりに、自分のおすすめソフトを１本、バシっと書いて、理由をつけて送ってちょんまげ。おヨロ！



無勝手流価格設定コーナー!!

目方でドン！



やってきました、めいっぱいアブナーイコーナー！　大きな声じゃ言えないが平野は前回書いたおかげで入院してしまいました（本当）死んでしまったという噂もあります。そんじゃま、そろそろいくぜ！

●フォトン　1000円
宣伝費はタダでした…。

●燃えプロ　300円
お部屋のかざりものにどーぞ。

●スーパーマン　225000000円
いやー、版権が高くて高くて…。

千葉県・芹澤貴史

♨がっはっはっはっ。うまいなー!! フォトンは笑うぜ。たしかにCMを見たことないもんな。中身はどーだかやったことないんで知りまへん。

●ポパイ・ドンキーコング・ドンキーコングJr.３本セットで1000円
天然記念物トリオ。

福井県・ただのあま

♨こりゃありそー。でもこれは安いぜ。2000円以上の価値はあると見るがどーだろ。

●アップルタウン物語　100円
女の子大好きの私がバカでした…。

大阪府・伊澤興

♨さすがにしんきろうゲームと呼ばれただけのことはあります。

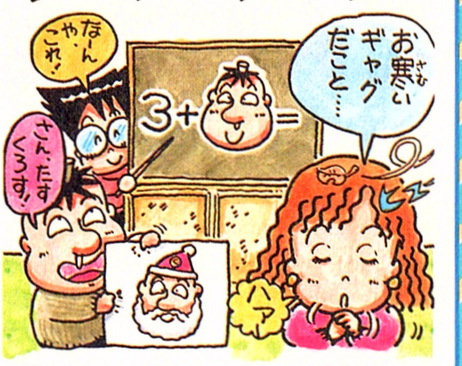
このコーナー、ちょっと面白くなりそーなので、どんどんハガキをちょーだいね。本音とジョークを入りまぜた、ギリギリアブネーコーナーにしちゃおう！　値段だけじゃなくて理由をカッチリつけてね。ここでセンスがキラリと光るぜ！



俺達が一日かかって作ったネタを、必本は一秒で灰にする
愛知県 シャーク

いくらなんでもいないだろ!!

面白ければ即採用!!　どんなネタでもうけつけます!!



★ディスクゲームをプレイしてるヤツにこれ**A面何分!?**と聞くヤツ!
長野県・柴田仁

★ドラクエIIのような長い復活の呪文を書きすぎて、**日本語**の使い方を忘れてしまったヤツ!
愛知県・キャピーさんの弟子

★必本にハガキがのらなかったからまた**同じこと**を書いて出すドアホッ!
京都府・デゴイチ

★雑誌にハガキを出しすぎたため年賀状にまで、**「没はやだ」**と端に書いてしまうヤツ!
兵庫県・サイコーでじゃー

★**クイックスとモンダミン**をいっしょに使ってるヤツ!
愛知県・桜井法人

★クリスマスプレゼントに**親!**ハガキを100枚あげてしまう
大阪市・高橋一正

★カトちゃんケンちゃんごきげんテレビを、**カレー屋ケンちゃん**ごきげんテレビだと思ってるヤツ!
宮城県・シドーのウンコ

★ウルティマにセーブデパートがあるからといって、**ロード組合**なんてものがあるはずだと言って、探してる奴!
大阪府・虎那魅兼人

★USコースをやっていた時、12番ホール、第2打目をバンカーにはめて、**「いや〜ん、ばんかー」**と大ボケをこくオシャレなヤツ!
京都府・すらいむ四郎

★桃太郎伝説の、**「さいとうユキダルマ」**のオニギリがもったいなくて使えないヤツ!
大阪市・畑真人

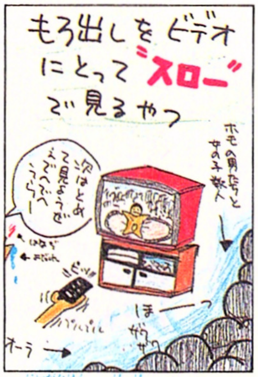
★今年度の**年賀状**にドラゴンクエストの竜王を書こうと思っているヤツ!
埼玉県・ECちゃん



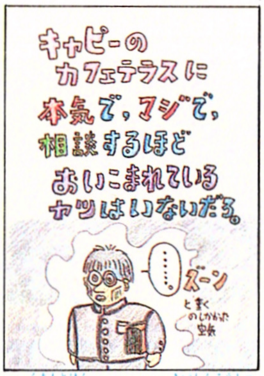
⬆奈良県・中澤7郎



⬆奈良県・橘ひでき



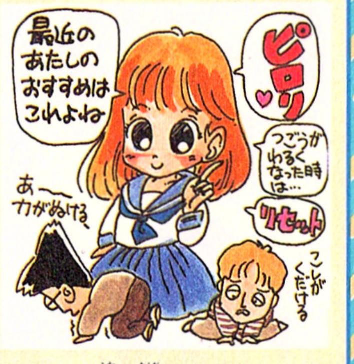
⬆新潟県・馬場ってたむし



⬆熊本県・コナミ教信仰者

キャピーのカフェテラス

こんにちは!　キャピーさんお元気ですか?　ぼくたちの学校では、キャピーさんの使ってる言葉がはやっています。でも、ぼくはその言葉がよくわからなくて、とっても困っています。どうかぼくにキャピーさんの言葉を教えて下さい。
愛知県・平松隆男



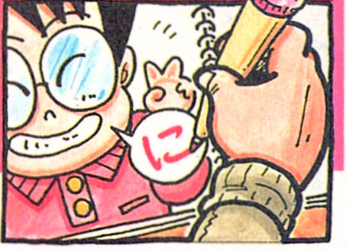
ふーん、そうなんだぁ…。キャピーだって特別に考えて話してるワケじゃないから、教えてって言われてもホントはよくわかんないんだよね…。なんてゆーのかなぁ気持のままにしゃべっちゃえばいいんだよね♥　たとえば、私がよく使ってる、ぷるぷるってやつだって、意味があるわけじゃなくって、なんとなくその時の気分が、うれしかったり、おどろいたりとかするときに、ぷるぷるっ♥　ってなっちゃうんだよね…。まぁ、とにかく深く考えたりするのはやめなくちゃね。相手の言ってることがわかんなかったり、自分の言ってることが伝わんなくても、あんまり気にしない事だよね、ぷる!!

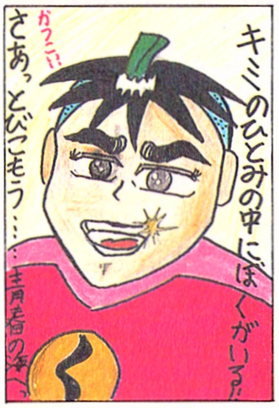
さーて、載りますか　高知県　ブッツアイス

ハシラは生きている　北海道　SABU

紙コン アトランダム

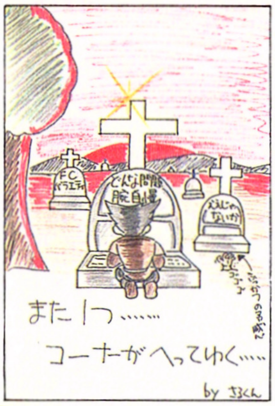
インパクトの強さと企画で勝負！　おまけにネタが新鮮なら言うこと黒須(ナス)、いや、ナシ!!





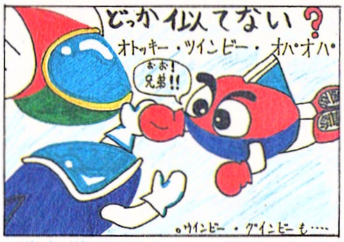
広島県・ぷう、おならしたよ

黒須がこんな青春野郎であるワケがない！



高知県・さるくん

紙コンをなくさないためにハガキを出そう。



北海道・きむちん

オトッキーだけちょっと違うので、きっといとこなんじゃないかと思ふ。



HIPPONかばあガール

ドラクエIIではボツになった、"あぶない水着"を装備してるのでしょうか。IIIでの登場には期待するものがある。

大阪府・月夜野たぬき



ハシからハシまでハシラです

大阪府 らあめん阪口



島根県・死門鈴主水

今週の高橋くん

これじゃあ、日本中が高橋くんに埋めつくされる日も、そう遠くはないなと思う。今日この頃ではある。俺たちに明日はない……な。



山形県・ピンクのこぶた

誰がなんと言おうと、載せちゃう自分がコワイ。



山形県・ピンクのこぶた

…………何も見えぬ、何も聞こえぬ…………。



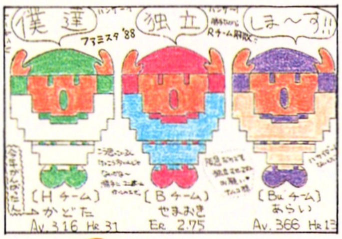
岡山県・矢吹明男

そーいや、こんなゲームもあったな、よく知んないけど。



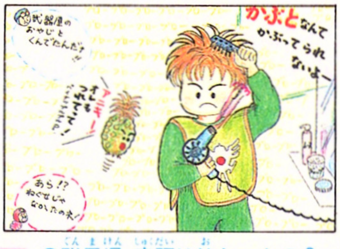
神奈川県・げりちゃん

こ、このワガママ娘がっ！　載れないヤツはどーすんだ？



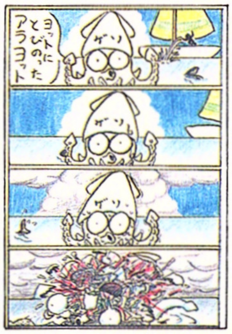
宮崎県・感、感動、慄!!

Bチームだけ、ちゃっかりぬけがけしてやんの。



群馬県・宿題は終わったの？

サマル君、実はPUNXだったのだ。きっと安全グツはいてんだぜ。



島根県・原和彦

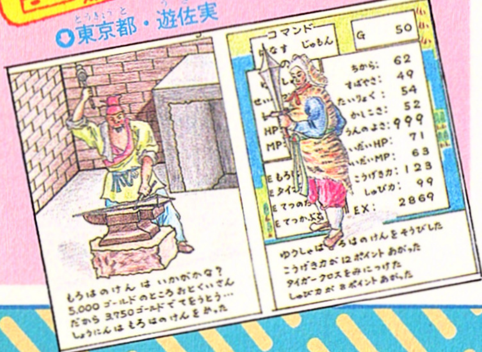
好きなんだよな、こーゆーブッ飛んだ四コマって。ナンか文句ある？

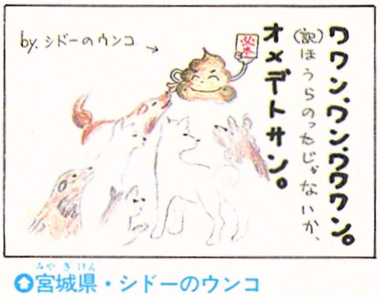


今週のよくできました

珍らしい、中国風のイメージイラストは、独創性があってとってもヨロシイ。

東京都・遊佐実





宮城県・シドーのウンコ

ワォーン、ワン、ワン、ワウン、ワン！

四コマまんが倶楽部

つるちゃんは、手を変え品を変え、毎回よくやってくれます。みんなも、見習うよーに。四コマまんがは、まだまだ少ないから、今が狙い目。ガンバってもらいたいもんだ。



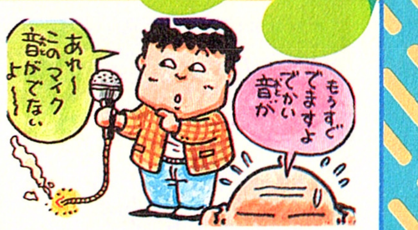
広島県・つるには丸丸虫



君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

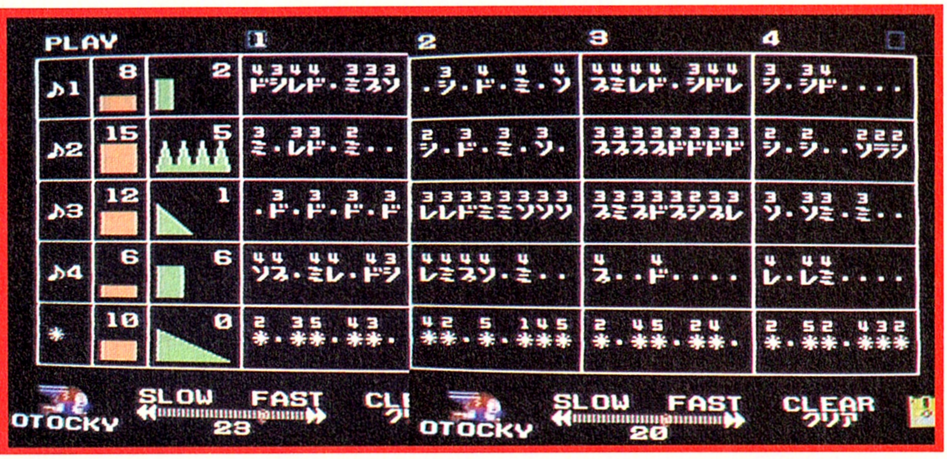
次号は久々に作詞特集にしようと思うんでひとつヨロシク!



♪オトッキーで作曲だ! ★作品ナンバー10

今月のサンプル

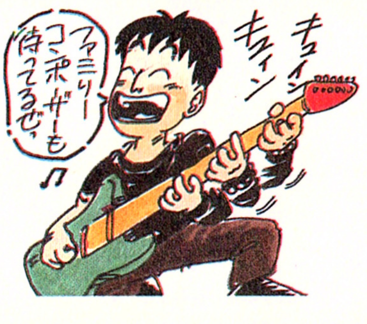
採譜 宮城県 カーネルサンダース



採点表	
メロディー	8
リズム感	8
音色	6
ポップ度	8
完成度	8

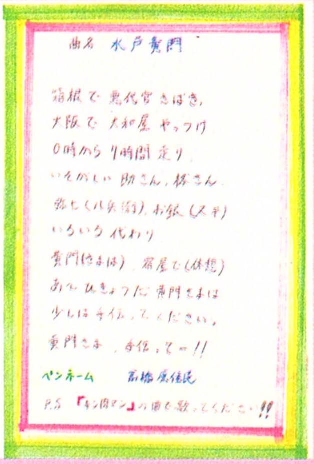
とってもパーカッシップ

2小節目のシドミソの流れがすんごくキレイな流れをしている。この部分をオクターブ演奏にしたのは大正解! メロディー以外のトラックも他のトラックのあい間をぬうように打ち込まれていてパーカッシップな仕上がり。とってもモダンなアレンジと言えるネ。4小節というとっても限られた中では非常に完成度が高いです、コレは。



★水戸黄門

作詞/高橋原住民


曲名 水戸黄門
箱根で 悪代官さばき,
大阪で 大和屋 やっつけ
0時から 9時間 走り
いそがしい 助さん, 格さん
弥七(八兵衛), お銀(入浴)
いろいろ 代わり
黄門(さまは) 宿屋で(休憩)
あ〜 ひきょうだ 黄門さまは
少しは 手伝ってください。
黄門さま 手伝ってー!!
ペンネーム 高橋原住民
P.S 『キン肉マン』の曲で歌ってください!!

曲も水戸黄門かと思えば、何故かキン肉マン。カッコの部分を誰かに歌ってもらえば、ナカナカ楽しくなるよ。

よりどりみどりのお笑いコーナー群!



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ!

いねーよいねーよ! ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ! 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる? 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!! ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○キャピーのカフェテラス○

もぉなーんでもアリのおしゃべりコーナー!! 君の手紙にキャピーが個人的にお答えしちゃうのである!!

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

FC誌界の江川卓。次号の必本は12月18日発売です。


PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
ヤツが出た!
ランボー、興奮はいま全国へ。
世界的大ヒットの「ランボー」が、アクションゲームになった。
ストーリー重視のロールプレイングで映画の興奮もそのまま。
ROMカセット
1メガROM+64KbSRAM
商品番号PAC-RV
興奮その1
ランボーのキャラクターは大型。
動きがリアルで、操作性もグッド。
だからアクションのノリが違う!
興奮その2
敵キャラクターの攻撃が
細かく変化!アイテムを駆使
して攻略する頭脳戦の面白さ!
●ライフの値
●アンガーの値
●9つのアイテムの残量表示
興奮その3
敵を倒すたび、
ANGER(怒り度)が
アップし、レベルが上がる!
たくさんの会話画面が
映画のシーンにダブル!
興奮その4
人と会うと会話画面に!
サブ画面で状況を知る!
興奮その5
最後の戦いとは?
ゲーム中盤からのストーリー
展開がキミを夢中にさせる!
●ゲームの途中からスタートできるCONTINUE
標準小売価格
¥5,300
12月4日発売
男の怒りが爆発する地獄のバトルゲーム
RAMBO
ランボー
RAMBO®:FIRST BLOOD™ PART II © 1985 by Carolco International N.V. All Rights Reserved. ® A Registered Trademark, TM a Trademark, are owned by Carolco International N.V. and used by PACK-IN-VIDEO CO.,LTD. under authorization.
株式会社 パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直) ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ADVENTURE NOVELS

アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

手天童

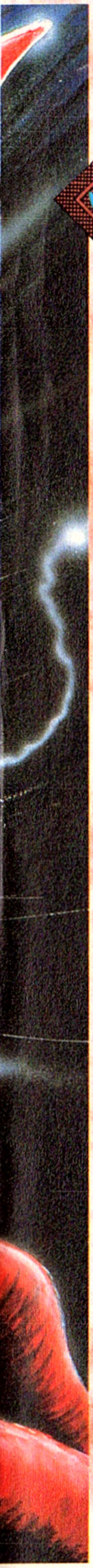
しゅてんどうじ

最新刊



魔導四天王との凄絶なる戦いに勝った手天童子郎は、
15年前の約束どおり、
戦鬼、護鬼、そして美雪とともに、異次元空間へと旅立った。
目指すは謎の鬼獄界…。
彼らを待ち受ける意外な事実。
そして暗黒死夜邪来の正体とは？

JICC出版局



子

2

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円



好評発売中!!

手天童子1
北村成一著/原作・永井豪
新書判◆680円

Ultima
ウルティマ

L・ブリティッシュ原案・新書判◆各680円

アメリカで発売された人気パソコンRPG・ウルティマをもとにした、本格的ゲームブックシリーズ。RPGの元祖とも言うべきウルティマが、ゲームブックでも楽しめるんだ。ファミコンのウルティマに日夜苦しんでいるキミも、もう解いてしまったキミも、一味違ったウルティマを体験してみないか？

ウルティマI
ダークサイドを支配する邪神モンデインを倒し、世界の秘密を解いてゆく俺の旅。



ウルティマII
モンデインの意志を継ぐミナクスと、奇妙な世界に放り出された俺との戦い。



ウルティマIII
世界を終末へと導く大地の蛇。4人の勇者は、果して世界を救うことができるか。



ウルティマIV
不思議な迫力を持つ老婆の言葉に導かれ、8つの徳を手に入れる旅に出た俺。



既刊好評発売中!!

オリジナルシリーズ

面白さが新しい
エンターテインメント

妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著◆680円
ゲームバスター 魔界大突破 L・フィッシュ著◆680円

INFOCOMミステリーシリーズ

ニュータイプの
謎ときミステリー

ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

INFOCOMゾークシリーズ

地下帝国ゾークを
旅する少年グレイ!!

ゾークI……◆500円
ゾークII……◆500円
ゾークIII……◆680円

INFOCOM魔法シリーズ

不思議な魔法を
駆使する呪文がカギだ!!

エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー……◆680円

映画シリーズ

スクリーンの
興奮がよみがえる!!

エイリアン2……◆780円
ゴーストハンターズ……◆780円

国内人気ソフトシリーズ

パソコンゲーマー
必読の本!!

アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー……◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓II……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

SUPER GOLD プレゼント
毎号ほしいカセット300本が当たる!!

GOLDもゴインキョシールもそのまま使える!!

スタートと同時に無限増殖する応募の封筒。でも、まだルールがわからない!っていう人はよ〜く読んで応募してね。内容はカンタン。毎号ついてくるSUPER GOLDを編集部に送ると抽選で170名にソフトが当たっちゃうんだ。しかも、2枚、3枚とためると、下の表のようにそれだけもらえるソフトの数が増えるんだ。ところで、今までためたGOLDはどうなるの?と心配しているキミは御安心を!つまり、

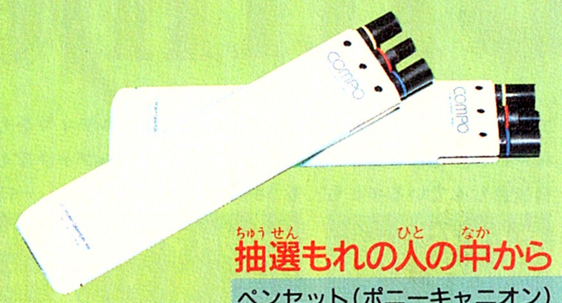
30 SUPER GOLD = 30 GOLD = ゴインキョシール1枚

というルールがあって、GOLDやゴインキョシールでも、SUPER GOLDのかわりになるんだ。ドンドン応募してね!!

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で40名



今回のFCグッズ

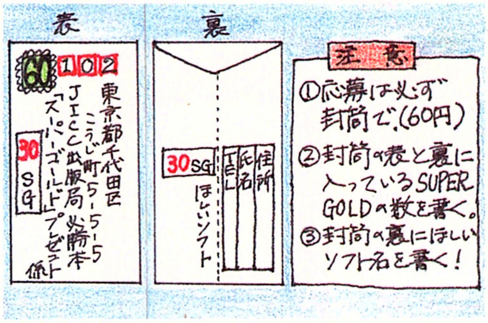


抽選もれの人の中から 10名

ペンセット(ポニーキャニオン)

応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは12月18日(金)当日消印有効。発表は来年のVol.4の予定です。





(注)「ごいんきょクエスト」は11月30日で締め切りました。経験値カードはこのプレゼントには使えません。

読者プレゼント NO.2
アンケート・ハガキ プレゼント

アンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらおう。
抽選で合計40名に下の8つのソフトの中から希望するソフトが当たるプレゼントに加えて、前号から3号連続で、エアガン等が合計、195名(毎号65名)に当たるダブルチャンスプレゼントがスタートしたぞ。2倍、2倍のビッグチャンス、ぜえったい逃がす手はないゾ!


❶銀河の三人(任天堂) 5名



❸バーディ・ラッシュ(データ・イースト) 5名



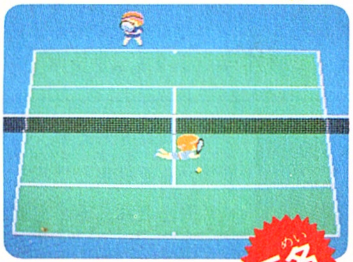
❺京都龍の寺殺人事件(タイトー) 5名


❼ファイナルファンタジー(スクウェア) 5名



❷上海(サン電子) 5名


❹ゲゲゲの鬼太郎2(バンダイ) 5名


❻ファミリーテニス(ナムコ) 5名



❽ナゾラースペシャル(サン電子) 5名

ダブルチャンス!! 3号連続合計195名(毎号65名)プレゼント

マグナム危機一髪 エンパイアシティー1931 Vol.23～新年Vol.1

前号から始まった「マグナム危機一髪」発売記念、マグナム・グッズプレゼント。東芝EMIから合計195名にドカーン!!


Ⓐサバイバーショットダブル 3名
相手の弾にあたると頭にグリグリとショックが走る! サバイバルグッズをセットで。(トミー)



Ⓑエアー GUN 2名
質感はナンバー1。マニアなら誰でも知ってる本格派シューティングモデルをキミに。(マルシン)



Ⓒレーザービジョン GUN図鑑 3名
米国のシューティングのすべてがわかる最新ドキュメンタリー。レーザーディスクだぞ!

Ⓒオリジナルトレーナー 10名
アメリカンコミック調のイラストつき、オリジナルトレーナー。アンタッチャブル気分で着こなしてほしい。


Ⓔマグナムプラモデル 7名
S&W44マグナムのプラモデル。エアーGUN入門クラス。GUNの構造を知るのにも最適。


Ⓕキーホルダー(エンブレム付) 10名
「マグナム危機一髪」ネーム入り、オリジナルキーホルダー。


Ⓖマグナム弾式キーホルダー 10名
357マグナム弾を型どった、カッコイイキーホルダーだ。

Ⓗドッグタッグ 20名
米軍認識票をドッグタッグにアレンジ。胸にキラリと光る姿はオシャレの一言。

応募方法

前号にひき続きダブルチャンスプレゼントつき。応募方法をよ～く読んで応募してね。

プレゼントを希望する人は、とじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。ハガキの表には、キミの住所・氏名・電話番号を忘れずに! さらに、ほしいプレゼントのところには、上の①～⑧のソフトの中からほしいソフトの番号を、「マグナム危機一髪」プレゼントのところには左のⒶ～Ⓗの中からほしいプレゼントの商品名を必ず書いてね。もちろん、どちらか一方でもいいけど、両方書けばチャンスは2倍。ダブルチャンスプレゼントだ。
(ただし、当選はどちらか一方のみ)
最後に、40円切手を必ず貼って送ってね。
しめきりは、12月18日㈮当日消印有効。発表は、来年2月5日㈮発売のVol.4の予定です。

PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

創刊号 Vol.①
1987,12.20

——ファミコンファンに送るPC Engine情報誌——

ピーシーエンジンクラブついに創刊

ファミコンを越える新世代ゲームマシン…それこそ、このPCエンジンだろう。この、もしかしたらファミコンに取って変わるかもしれないゲーム機をチェックしない手はない、と言うことでPCエンジン関係の事をこのPCエンジンクラブでやることになりました。PCエンジンっていうのは、なにしろスッゲエマシンなんだよね。色、動きなんてゲーセンのとほとんどかわらないから、見てて あきないし、なにしろ音楽がいい！ 音楽を聞くだけでも買う価値があるかもしんないよ。それに、まだ、持っていない人も、ちゃんと見とかないと最新ゲームの情報に遅れるかもしれない！ちゃんとチェックしといてくれっ！



今月のPCゲーム情報

今回はとりあえず、12月あたりに発売になるゲームを特集してみた。その前にもイロイロと発売されてるんだけど、それはまたいつかの機会にやるからね。まだまだ新しいマシンのモノだから、ゲーム数がファミコンに比べたらぜーんぜん少ない。とりあえずハドソンから3本と、期待のナムコの妖怪道中記で年を越すことにしよう。



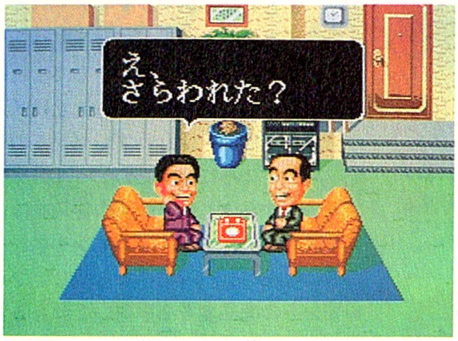
とにかくなんでもけっとばしながら進むギャグアクション！

カトチャンケンチャン

■ハドソン■発売中■¥4900

まあカトケンに関しては何も言うことはないだろうけど、とりあえず内容を説明しよう。探偵であるカトケンのところに誘拐事件を解決してもらいたい、という電話がかかってきた。だけど担当となるのはカトちゃんかケンちゃんどちらか1人。これはゲームスタート時に選択するようになっていて、動きが微妙に違うようだ。で、選ばれなかった方はイジけて、プレイヤーの動きを邪魔する方になってしまうってわけなのさ。

ゲームスタート

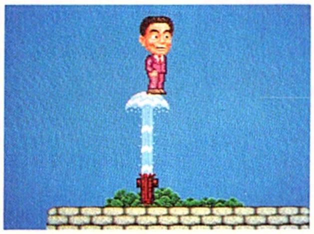


▲電話をとるのは最初に選んだ方。その選んだキャラによって動きが少し違うんだ。やさしいのはカトちゃんの方で、ケンちゃんの方はちょっと反動がついて止まりにくくなっているみたい。とにかくけってけってけりまくることだ。途中で進めなくなってしまうようなところでも、けることによってなんとかなるようになっている。それをちゃんと見つけるかなんだね

キック&アクション

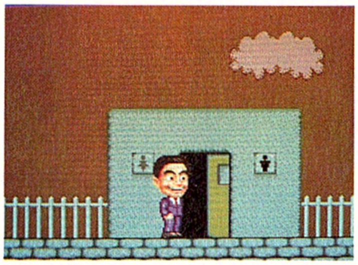
▼ステージは全部で6つあって、各ステージが4つにわかれている。その4つめのところにボスキャラがいて、そいつを倒せば次のステージに進むことができるようになるのだ。このへんはマリオみたいな感じだね。で、まあとっにかくそこらじゅうをケリまくることから始まる。柵、電柱、消火栓、というように、ありとあらゆるモノをけってみよう！







ドアの向うは…



◀公衆便所とか、建物の扉、地下の扉等をけると、扉がスーッと開いて、中に入れるようになっている。この中には自分がカトちゃんならケンが、ケンちゃんならカトがいる。だけどただいるだけじゃないよ。志村ならバカ殿とかの格好をして、ヒントを教えてくれる上にバイタリティまで回復させてくれるんだ。中にはスロットマシンが置いてあるところもある。これはそれまでに取ったコイン分遊べるもので、回復やコインアップ、運がよけりゃ1upもでてくるぞ







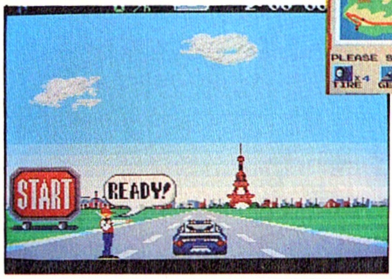


車と人が一体となって極限の耐久力を争うラリーゲーム！
ビクトリーラン

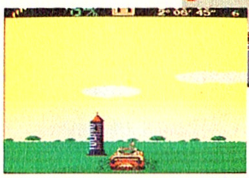
■ハドソン■12月下旬発売■￥4500

ラリーというのはただ突っ走ればいいというレースとは違い、最高の速度を維持しながら、エンジンの回転数、道によってのギアチェンジ、タイヤ、サス、ブレーキ等の消耗パーツの状態チェックなどなど、運転テクニックの他に自分のクルマの状態を知りながら走るという知的な面も要求されるんだ。それに最初のパーツ数選択を誤ると、ラリーの途中でパーツが無くなるかもしれない。ラリーという、極限の状態での走りを見事に再現してるラリーゲームだ。

▼内容はファミコンにもあるように、パリーダカール間を走り抜くと言うものだ。けっこう長い距離なんだね

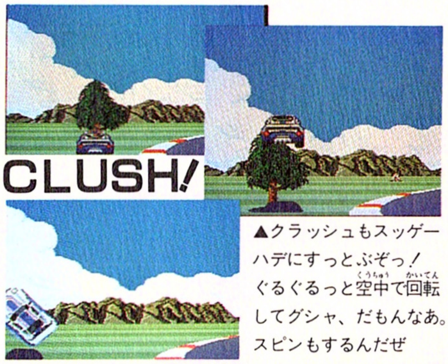








▲時間がたつに連れて、背景も朝から昼、夕方、そして夜へと変化していくんだ。なかなかのミモノだねっ



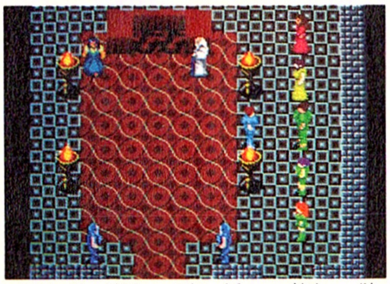
▲クラッシュもスッゲーハデにすっとぶぞっ！ぐるぐるっと空中で回転してグシャ、だもんなあ。スピンもするんだぜ



超本格的ホラーRPG出現 多くの謎を君は解けるか？
邪聖剣ネクロマンサー

■ハドソン■1月下旬発売■￥4500

本格RPGファンのみなさま、おまたせしました。これこそ、究極のRPGといえるものがついに登場してしまったのです。美しいグラフィック、サウンド、そしてなによりもキャラクターの雰囲気、敵キャラの不気味さが、今までにないRPGの世界へと貴方を引き込んで行くことでしょう。謎の量も多く、中途半端に進むことは絶対に不可能なこのゲーム。ラストの戦いで敵キャラを見たとき、貴方が正気でいられるかどうかとても心配です……。



▲最初の町の王宮で、一緒に旅をする仲間を5人の中から2人選ぶようになる。選んだら途中で変更はできないのでよく検討しよう。

▼町の中には店が並んでいる。中にはいるとアイテムの売買ができるぞ。この世界ではHP、MPは薬で回復させるようになる。そして、復活の呪文は覚醒の言葉として、宿屋で教えてくれるんだ。ただし、お金が必要だけどね。



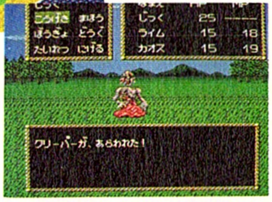




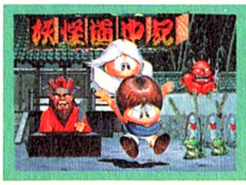




▲町の外の風景。3人の動き方は最初見るとびっくりするぞ。強くない内は町から離れないように！



◀これが戦闘シーンだ。敵キャラが不気味だね。強くないのに戦うとすぐに、あっさりと殺されるぞ



たろすけは相変わらず元気者 待望、妖怪道中記の登場だ！
妖怪道中記

■ナムコ■12月下旬発売■￥4900(予)

アーケードの人気ゲームがついにPCエンジンでお目見えだ。内容は主人公が妖怪の住む各地を回り、悪い妖怪を倒しながら進んでいくという、ゲーセンのとほとんど変わっていない。ただちょっとマップが変わったり、アイテムが増えたり減ったりしてるらしいけどね。グラフィックとBGMは、もうゲーセンそのもの！ PCエンジン買ってヨカッタナーと、しみじみ思うぐらい、キミのゲームおもしろいのやりたい根性を満足させるゲームになるだろうね。

▼1面「地獄の入口」のボス・赤鬼。主人公たろすけは守護霊「もんもたろー」を祈りで呼び出して戦わせている。なかなかの雰囲気だねー







▶▼たろすけの武器は念力波。これに気合いを入れると威力の強い気合い弾になるんだ。だけど入れすぎるとつかれちゃうんだぜ。そして2面を抜けると「神の池」で神子に会える。ちょっとHだなっ





◀4面「裁きの谷」の三途の川にいるさんずばばあを倒し、なんとか越えていくと、「エンマ大王」と対面することになるのだ

▶お金を増やしたらアイテムを買う





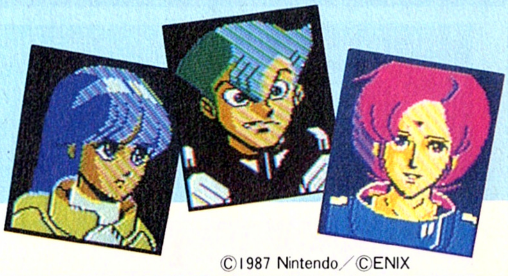
大スケールで展開する物語に笑って、泣いて！

任天堂	￥5,000
12月14日	カセット

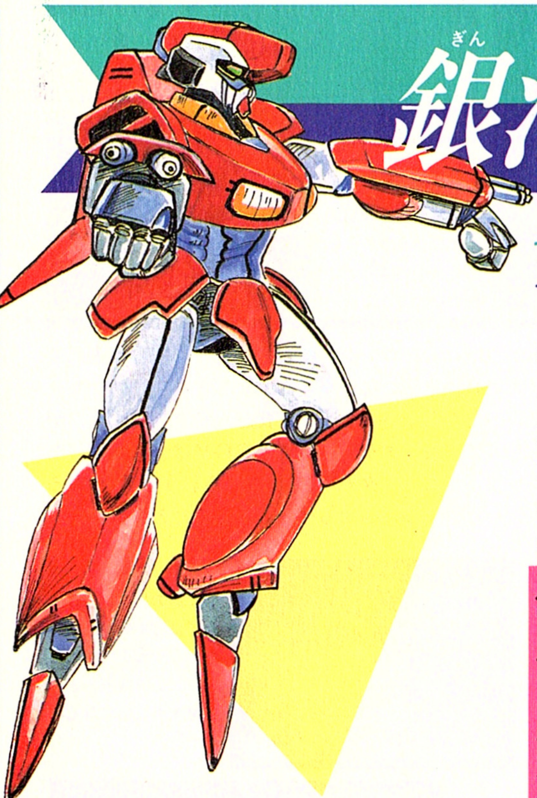
銀河の三人



任天堂から「パンチアウト!!」にひきつづきロムカセットで発表されるゲームは、宇宙を舞台にしたRPGだ。地球連邦軍の最終兵器"ライーザ"で、太陽系に侵略してきたガルム星人を倒すのがキミと仲間たちに与えられた任務だ。太陽から冥王星まで広い宇宙を飛び回る楽しさは、キミを別世界へ連れていってくれること保証付きだぜ！



銀河の三人は、宇宙が



メインメカ・ライーザは、標準装備の武器として２Mビーム砲を右手に組み込んでおり、ミサイルは10発装着可能（標準はＥミサイル）。

イラスト／小山仁一郎

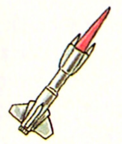
ライーザは最後の兵器だ！

キミの手足となるメカが、ライーザだ。この地球連邦軍最後の兵器は、最初２Mビームとミサイルを装備しているんだけど、各種アイテムを装着する事によってさらにパワーアップするんだ。また、防御力はプレイヤーのレベルがアップするにしたがって、ヒットポイントの形で増えてゆく。

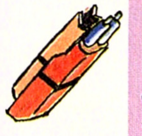
アイテムは各惑星の地下シェルターにあるものと、宇宙ステーションで手に入れられるものがあり、レベルが上がって行動半径が広がるほど強力な武器が手に入るようになる。

下で紹介しているパワーアップアイテム以外にも、反物質エネルギーを利用したＨミサイルという、超強力アイテムが用意されているんだ。これは１発で地球を消滅させてしまうほどの破壊力を持っているということだ。

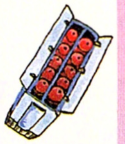
パワーアップアイテム



Ｓミサイル
小型核弾頭を使用した、強力小型ミサイル。命中率も高い。



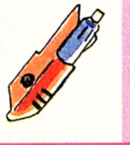
４Mビーム
標準装備の２Mビームの２倍のエネルギーを発射できる。



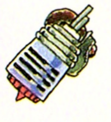
ミサイルポッド
ライーザのミサイル装備量を20発に拡大するアイテム。



Ｐミサイル
高性能核弾頭使用の、超強力ミサイル。こわいものなし。



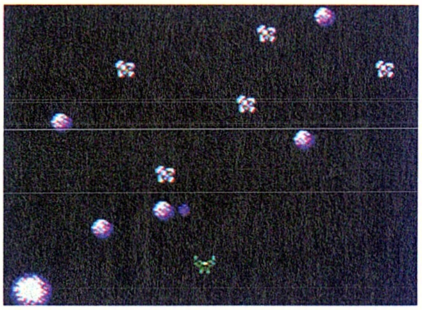
イオンビーム
イオン化した素粒子を亜光速で発射する、最強のビーム砲。



ブースター
ブースターの数だけ跳躍距離の上限が増えていく。

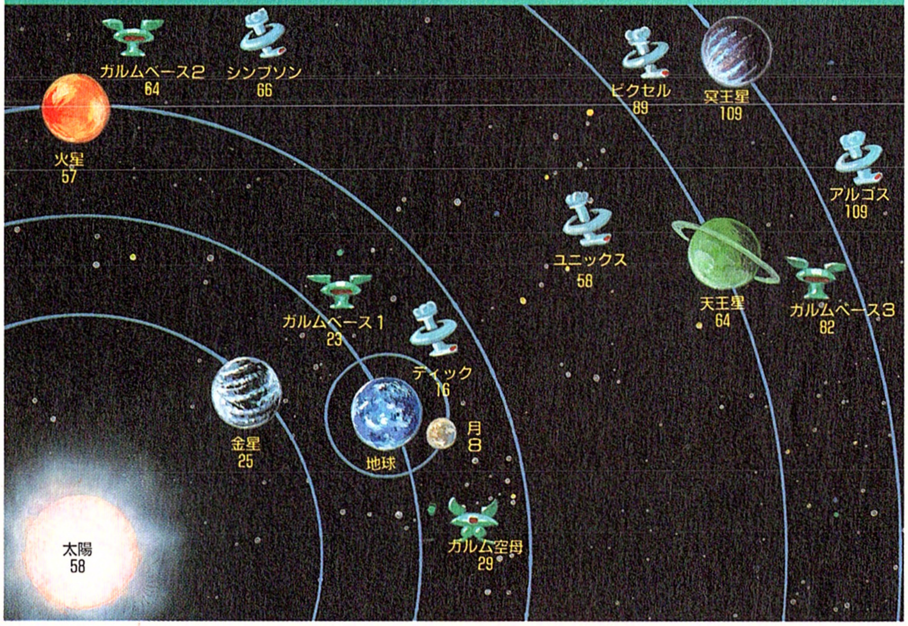
イラスト／小山仁一郎

やっぱり宇宙は広いぜ！



上の写真が銀河の三人の太陽系マップ画面だ。右のイラストマップに書いてある数字は、惑星や宇宙ステーションの地球からの距離だ。最も近い月でも、８回のジャンプ(移動)が必要なほど。やっぱり宇宙は広いよな。でも、月のシェルターにはブースターがあるから、これを手に入れれば行動半径は倍になる。一番遠い冥王星でも手の届く範囲になる。

太陽系マップ～三人よ、旅立つのだ……



舞台のSFロールプレイングだ

操作性もバツグン!!

画面表示は操縦席を設定してあって、各種ステータスや情報が表示されている。

中央のメインスクリーンには、宇宙空間では戦闘中の敵や、到着した惑星や宇宙ステーションの姿が表示される。また月や惑星に着陸した場合は、地下シェルターが２Ｄで表示される。

宇宙空間の移動は簡単で、太陽系マップで目的地を選び、後は跳躍をくり返すだけ。跳躍した先で敵と遭遇すれば、コンピュータドールのミオがコマンドを求めてくる。もちろん、途中で目的地を変更する事も可能だ。

コマンドを選択して、Ａボタンを押すだけなので、操作の簡単さに関しては本当にマルなのだ。ただし、操作が簡単な分だけ行動を計画的にしないと、先に進めないぞ。



▶疑似３Ｄ画面で、前方へと進んでいくうちに敵発見!! イライラしてはいけません



▶どこに行くかを冷静に考えてから。マップ面で、目的地を決めて移動を開始。



▶月に着陸したライーザ。外観はこんな感じなのだ。青いメカには、その名の通りブルーが乗っている。

敵キャラの基本デザインだぜ！



銀河の３人はキャラクターデザインもスグレモノなのだ！ メカニカルな動物ってフンイキが、宇宙生物の感じで、ナンともＳＦしてるんだよネ！

登場人物の性格がゲームをしているとわかってくるぞ!!

宇宙戦士は百面相?

常に人の顔が表示されているのも、このゲームの特徴で、いつでも誰かと話をしているんだ。会話の内容にそれぞれの性格がよく出ているので、少し紹介してみた。ひとりで遊んでいる寂しさを感じないゲームだ。

また、宇宙にいてもときどき地球から通信が入ってくる。小学校の2年3組から励ましのメッセージなんてのも登場するぞ。

プレイヤー

YOU

◀もちろん、プレイヤーとはキミ自身のこと。となりにいるブルーに負けない表情が出せるかどうかはキミの問題だ。左のスペースにカッコイイ自分の写真を貼ろう!?

口数の少ない、真面目な性格。常に落着いて行動する沈着冷静型。ヒョウキン者のブルーと一緒にいても引きずられない、しっかり者とも言える。

しかし、単なる堅物ではなく、操縦や兵器の扱いに関しては、地球連邦最後の戦士に選ばれるだけの技術を持っている。

ブルー



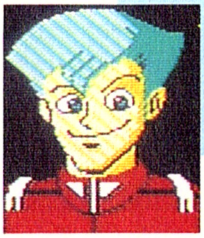
◀表情が豊かというよりは、ハッキリいって表現がオーバーなんだよね

同僚のブルーは大変なお調子者で、出てくるセリフもかなり脳天気。敵を攻撃して外しても「運のいいやつだぜ」だし、レベルが上がれば「やったぜベイビー」ときたもんだ。

それでも、ライーザのパイロットに選ばれたのだから、それ相当の腕は持っている。セリフはまるで脳天気だが、実は中身も脳天気なのが、ブルーの実体なのだ。な〜んちゃって!



▶これこそが、一番ブルーらしい(?)顔なんだ。ノリの軽さは宇宙一!

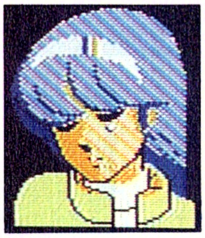


▶おすましブルー。まあ、これが通常の顔なんだけどね。

リミ



◀真面目な性格のリミちゃんは、なんだか証明写真みたいなフンイキでちょっとザンネン賞。



▲ウ〜ン、カワイイ女の子の悲しむ顔は見たくない!! ガルムを倒すぞ!!



▲やっぱり美少女はスマイルが一番! カワイイものはカワイイのだ!!

◀敵と戦うときは、優しい女の子でもキビシイ表情になるのだ!

リミは月のシェルターの中でブルーが発見したカプセルの中で眠っていた少女だ。地球で治療をうけて目覚めた彼女は、名前以外の全ての記憶を失っていたが、強力なESPの持ち主なのが判明し、ライーザのチームに参加する事になった。レベルが上がるにつれて、強力なESPを操るようになる。

しかし、性格はいたっておとなしく、平和を愛する優しい心を持っている。口数は少ないが、表情の豊かな愛らしい美少女だ。



ESPを使いすぎたときの悲しげな表情は、とても美少女している。

ミオ

コンピュータドールの彼女は、どんなときでも冷静だ。たとえプレイヤーやブルーが敵の攻撃で死んでしまっても、冷静に報告してくるんだ。「〜は宇宙の塵になりました」とね。



いつも冷静なコンピュータドールは理知的な美女。もう少し表情があれば◎なんだけど。

ダイキ

地球連邦軍の総司令官。栄えあるライーザのパイロットにキミを選んだのもダイキだ。職務上、事務的な会話しか交さないが、責任感の強い、絵に描いたような軍人タイプかもしれない。



ちょっとオッサンくさいけど、なかなか頼りになりそうな顔してるジャン!

セイキ

宇宙ステーションで敵の情報収集をしている、地球連邦軍所属の科学者。敵の勢力に関する有力な情報を持っているが、ガルム軍の実力を知っている分だけ、悲観的な考えをしている。



味方なんだけど、な〜んかひとクセありそうな悪役っぽいツラしてるんだよね。

NEW SOFT STREET



イエーイ！アフリカにだってクリスマスはあるんだぜい！ホッカホカのニューソフトをおとどけする新作横町、今回のメニューもグルメしてるよっ！ヒラ坊もズッポリはまった「武田信玄」はシミュレーション・ゲームの時代の一番手となるか楽しみなところだし、「ワイワイワールド」は豪華盛り合せコナミ定食って感じの満腹ソフト！キャラクターものもあいかわらずガンバって「仮面ライダー倶楽部」と「スケバン刑事III」が登場！おまちどうの「ガンスモーク」に「仮面の忍者赤影」（うっ！なつかしい）「ヌーイーゼン」もある。それじゃウンバババッ！



1M／ホット・ビィ／1月下旬／価格未定

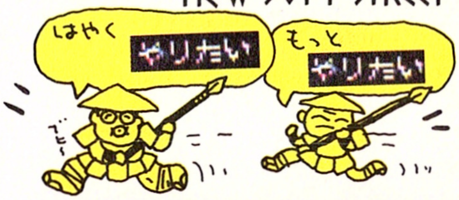
Takeda Shingen

武田信玄



NEW SOFT STREET

今までのファミコンシミュレーションの枠を、完全にとっぱらった感のあるスゴイ奴。武田信玄は、TVや小説だけじゃなく、ゲームのほうでも大人気を呼びそうだ。シミュレーションゲームのほんとのおもしろさを、武田信玄で味わってみよう。



歴史とは賢者の一瞬の思考の積み重ね

武田信玄になったつもりで…

武田信玄のゲームの進め方は、予想以上にカンタン。右の2つの画面の意味がわかっていれば誰にでもプレイできるのだ。まず、左の画面。これは、信玄が政治家として日常的な判断（徴兵・租税・農業援助など）をしていると思えばよい。で、右の画面は、日常じゃなくて有事、つまり合戦の場面だ。武力だけじゃだめ。人望と知恵とで戦国の世を制してこそ、名将と呼ばれるってわけだ。

戦略を考える画面



●このモードで考えなけゃいけないことは、どうすれば豊かで強い国がつくれるかということ。領地の管理、米の収穫にお金集め、そして戦いに必要な軍の整備など、どれひとつとおろそかにできないことばかり。

戦術を考える画面



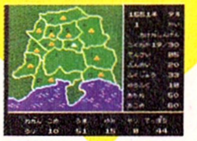
●こちらは、いわば局地戦での知恵くらべモード。各部隊の勢力や地形を考えて、将棋の駒を動かす感覚で兵を指揮する。この戦闘に勝てば、レベルが上がり、さらに強い軍隊ができる。このへんはＲＰＧ的だね。

安定した治政・財源があっての戦です

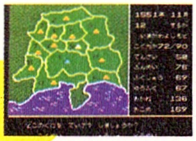
ところでだ、シミュレーションゲームの戦闘は、他のゲームジャンルとは決定的に異なるところがある。つまり武器ばかり集めようとしたってダメ。国の力全体を上げなくてはならないから、戦争は二の次三の次。それよりはむしろ安定した政治や災害の対策をきちんとやった方がよっぽど強い国ができたなんてこともザラなのだ。



経済けいざい
農業を奨励し石高を上げる。米を商人に売って収入を得る。金山を採掘する、など

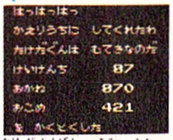


政治せいじ
年貢を定める。農民を援助する。城を建てる。天災を防ぐ。疫病を防ぐ。徴兵をする、など



軍事ぐんじ
馬、槍、弓、鉄砲を買う。他国を偵察する。出兵する。友好関係（同盟）を結ぶなど

シナリオ(マップ)は3つ！



武田信玄の遊び方は３種類ある。信州平定と川中島の戦い、それと信長との一騎打ちの３つだ。順番にクリアしていこう。



良い信玄

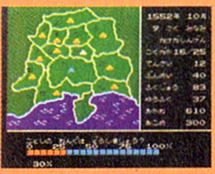
それでは、名将信玄の見事な一国の切り盛り、さい配振りを見てもらおう



まずは信玄堤を国に配し、天災を防いだのでした



敵国に動きがあれば、即、偵察をする用心深さ



年貢は安くしておいて、徴兵で活躍してもらう戦略



米は安く買い、高く売る。その利益で軍備増強!!



無理な国の拡大はしない。国力に応じて遠交近攻を

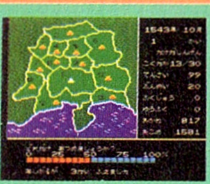


悪い信玄

こちらは、浅はか、わがまま、能なし信玄。甲斐の国は滅亡寸前!!



年貢はたっぷり取ってやろう。７公３民だ。ウヒヒ…



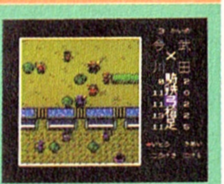
ところが徴兵しても集まりが悪い。人気なし。



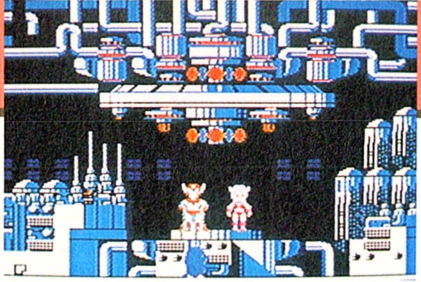
金はあっても、武器はなし。戦闘時には、いつも力不足



弱いクセして、すぐに出兵したがる強欲さ……



籠城したものの、こらえ切れず前線に出て、城は占領



2M／コナミ／1月中旬発売／価格未定／A＆SG

KONAMI WAI-WAI WORLD

コナミ ワイワイ ワールド



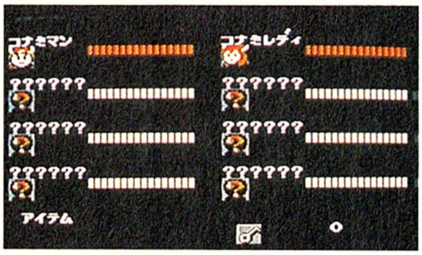
NEW SOFT STREET

コナミゲームのヒーロー、そしてゲームエッセンスをぎっちりと詰め込んだワイワイワールド。最大8人のキャラクターを自由に変えられたり、超巨大4画面ボスキャラが登場したりと盛りだくさん。コナミファン必見のコミカルA＆SGだ。

史上最強!?のコナミカップルなのだ！

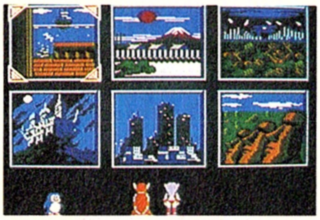


ゴエモンからマイキーまでコナミヒーロー大集合

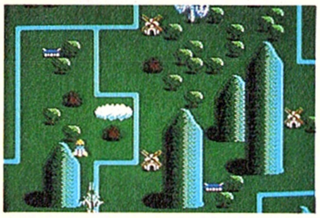


囚われのヒーローを救出し悪の大王ワルダーを倒せ!!

悪の大王ワルダーの侵略が始まった！ 世界を守るべきヒーローたちのほとんどはワルダーの攻撃に囚われの身となってしまったのだ。ヒーローたちはそれぞれ6つのステージのどこかに捕まっている。シナモン博士の命を受け最後のヒーロー・コナミマンとアンドロイド・コナミレディはヒーロー救出作戦を開始した。



この画面で行き先を選ぶ。6つのステージは全部アクション面。まず、ここでヒーローを救出するのだ



シューティング面の先にはボスが…。プレイヤーの愛機はツインビーとビッグバイパーだ

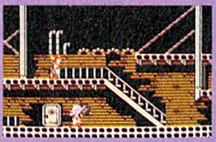
コナミゲームの集大成!?

集大成だ！ なんて言うとえらく堅苦しいけど、ワイワイワールドは気楽に遊べるコミカルアクション。懐しのオールスターキャストって感じで軽く楽しむのが正解のようだ。

オヤッ！ どこかで見たような…難破船がステージの入口なのだ

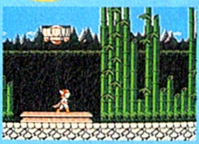


この面に捕えられているのはマイキー。グーニーズ2以来の登場だ。ただし、今度はマイキーが助けられる番なのだ





忍者も登場、ニッポンステージ天守閣からヒーローを救出せよ



純日本風グラフィックなのに、なぜかスロットマシーンがある。サイコロやカードの賭博場もあるラスベガス ステージ?!

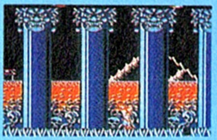




地獄絵グラフィックが血に染まるモンスターは強敵ぞろいだ



転送装置によって送られた先は血の池地獄。月風魔伝の香りがそこはかとなく漂うステージ。地下はモンスターの巣窟だ

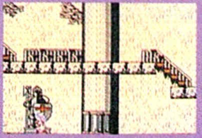


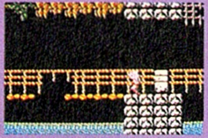


古城の奥に潜むもの…ここはあの悪魔城なのだろうか!?

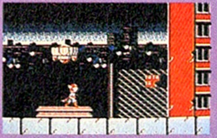


悪魔城ステージ(?)では何がコナミマンを待ち受けているのだろうか。しぶといドラキュラがまたまた復活してたりして…

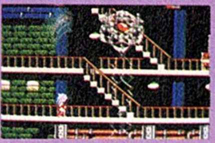


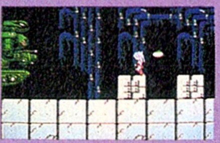


ここは未来？ 現代？メカニカルキャラの登場だ



夜景がキレイなどと感心ばかりもしてられない。このステージの敵は全部メカキャラ。グラフィックもなかなかシブイぞ



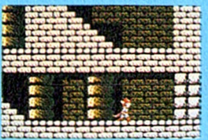


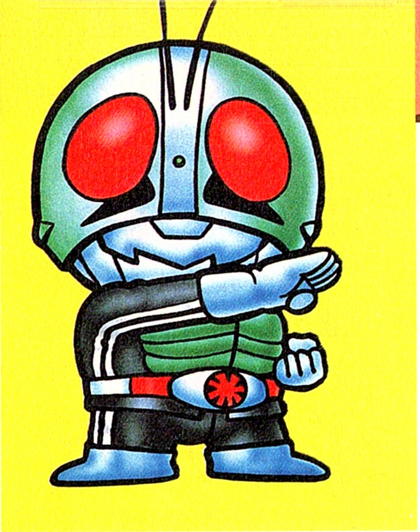
モアイ、モアイ、モアイするとここはイースター島!?



このステージは謎につつまれている。神殿らしきところから地下に入るとすぐ行きどまりなんだ。でも、その奥には…







／バンダイ／1月中旬発売／¥5,500

KAMEN RIDER CLUB

仮面ライダー倶楽部



NEW SOFT STREET

昔のヒーローなんて言ってはいけません。今、また人気爆発のスーパースター、仮面ライダーが来年初頭ゲームになってやってくる。で、ゲームの内容は、というと横スクロールを基本としたアクションシーンと、シミュレーション風バトルシーンとの組み合わせ。繰つる仮面ライダーは1号、2号、V3の豪華3台！ 思いっきり楽しもうぜ!!

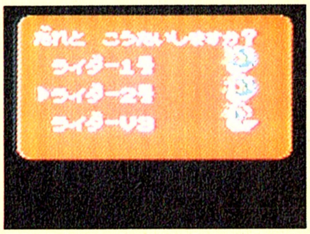
3種類のライダーを君が操作だ!!

GAME START

ゲームスタート

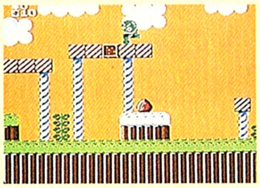
3つのうちどこに行くか決める



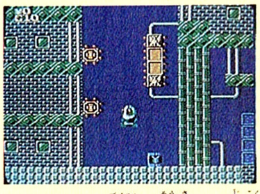


◀ゲームスタートしたら、まずキャラを選択。そして、いざ出動だ。さあて、誰から行こうかな……？

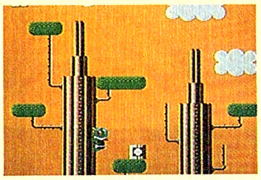
ショッカーランド	ショッカーマウンテン	ショッカータウン



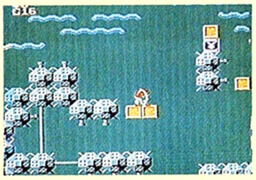




プレイヤーはV3を操作し、地獄大使を倒すのが目的



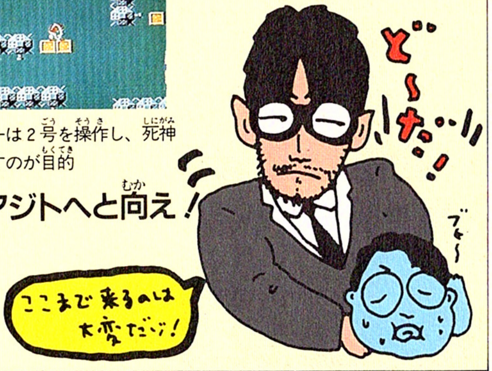
プレイヤーは1号を操作し、ゾル大佐を倒すのが目的



プレイヤーは2号を操作し、死神戦士を倒すのが目的

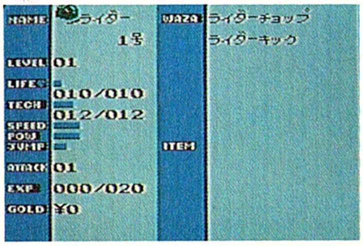
とてつもなく広い首領のアジトへと向え！

ショッカータワーは5つの地区によって構成されるタワーは謎、謎、謎……!!



悪の秘密結社ショッカー帝国をたたきつぶせ

プレイヤーは、①ショッカーランド②ショッカーマウンテン③ショッカータウン④ショッカータワーの4つのエリアを攻略しなくてはならない。①〜③は、どこから乗り込んでも選択自在。だけどショッカータワーだけには、各エリアを制覇した1号、2号、V3の3人が協力が必要なのだ。なんてつらい闘いなんだ！ トホホ……。

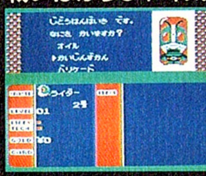


◀キャラクターの特徴が細かく設定されているね

ライダーたちよ強くなれ

さて、仮面ライダー倶楽部の最大の魅力はその敵との闘いぶりにあるといえるだろう。バトルモードでは、主人公ライダーは画面左、敵キャラクターは画面右に表示される。このとき、「たたかう」のコマンドを選択すると、画面中央で両者が激突!! プレイヤーが勝てばEX、G、アイテムなどが獲得できる。

戦いばかりじゃ味気ない。途中で、こんなところに立ち寄ってみたほうがいいみたい



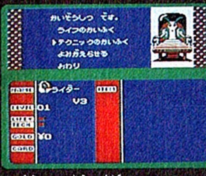
▲お買い物はこちらで



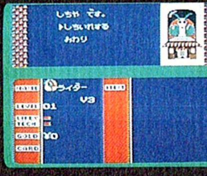
▲時代はキャッシュレス!?



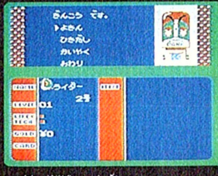
▲いわゆるギャンブル！



▲困った時に訪れたい



▲お金のことならどうぞ



▲貸付係は不在です……



1M＋64K／東映動画／1月22日発売／￥5,300／AG



スケバン刑事III

マンガ、テレビドラマで大人気のスケバン刑事がファミコンゲームとして東映動画から発売される。ゲームストーリーの設定はテレビのスケバン刑事IIIと同じ、3代目スケバン刑事・風間唯がメインキャラクター。もちろん武器は合金製ヨーヨーだ。

スケバン刑事VS影の戦いが今、始まる！



スケバン刑事、風間三姉妹よ

マイキャラは三代目・麻宮サキ(風間ゆい)、風間結花、風間由真の3人の中から選ぶことが出来る。それぞれの得意技を把握し、その状況によってマイキャラを決めるのだ。

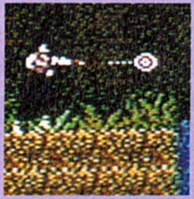


暗黒集団"影"と戦え!!

スケバン刑事が戦うのは謎の暗黒集団"影"。影とは果心居士を名乗る謎の人物に率いられた組織。そのメンバーーは忍法を使うというが……。

スケバン刑事3人の武器、忍法を有効に活用せよ

風間唯、風間結花、風間由真の3人はそれぞれ自分だけの武器を持っている。たとえばサキはヨーヨーとさらに強力な重合金製ヨーヨーって具合いにね。



ヨーヨー

スケバン刑事と言えばヨーヨーがトレードマーク。レベルアップによって射程が2倍に伸びる



合金の鶴

結花の武器。レベルアップすると扇状に4個飛ぶ。結花は鶴の他にビー玉を武器にする



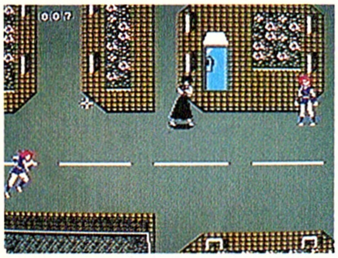
合金の編針

由真の武器。レベルアップによって1度に4発撃てるようになる。この他の武器に鎖玉がある

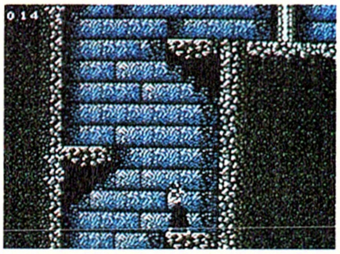
戦いは場所を選ばない

スケバン刑事と影の戦いは市街地、公園、建物、森林、洞窟、谷間、通路、地下工場、訓練所、不思議部屋、妖気の部屋…とあらゆる場所で繰り広げられる。

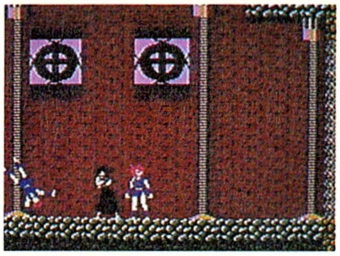
市街地からゲームは始まり、迷路状の通路魔破羅の住む洞窟、翔のいる不思議部屋、そして最後に果心居士がいる妖気の部屋へとゲームは進む。もちろん、その間にはスケバン刑事たちの体力を回復する病院もあるのだ。



この市街地ステージからゲームスタート。電話ボックスでは暗闇からの情報が得られる



忍者屋敷内の通路。この通路は簡単な迷路になっていて屋敷内のいろいろな部屋に通じている



通路を歩いていると、なにやらいわくありげな部屋に出た。ボスキャラがいそうなんだけど…

テレホンカードで情報収集



テレホンカードを使うと電話ボックスから5回まで暗闇の情報を得ることができるのだ。

このゲームでもアイテムはやっぱり重要。通信機やテレホンカードを使うと暗闇から情報を得られるのだ。他にも歩いて行けない所で使うロープやHP・NPを回復させる復元の巻物、電気を通さない絶縁スーツなどがあるのだ。アイテムじゃないけど飛行の術、閃光の術、凍結の術といった忍法を有効に使うってことも重要だぞ。

仮面の忍者赤影（仮称）

■東映動画　■3月下旬発売
■¥5300(予)　■カセット

10月からアニメによるテレビ放送がスタートした仮面の忍者・赤影。昭和42年に少年マンガ誌にデビュー以来、根強い人気を誇る忍者マンガの名作がファミコン・アクション・ゲームとして発売されるのだ。

ゲームの主人公はもちろん影一族の若き忍者・赤影。当然、青影や白影もゲーム中に登場する。あるアイテムによってマイキャラが赤影から青影や白影に変わるのだ。つまり、このゲームの中でも3人の忍者にはそれぞれ得意技があって、プレイヤーはケースバイケースで3人のキャラを使い分けなきゃいけないってわけ。それから、赤影たちの戦う相手なんだけど、これまたおなじみの幻妖斎。天下を狙う悪の教団・金目教。その教祖・幻妖斎の潜む幻魔城を捜し出し、幻妖斎を倒すのだ。

赤影よ！青影、白影と力を合わせ幻妖斎を倒せ！

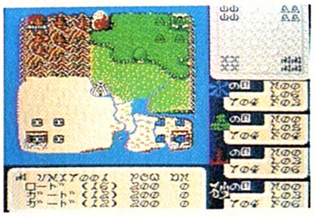


ヌーイーゼン

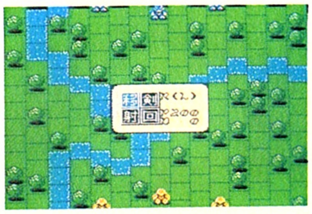
■ソフトプロ　■来春発売予定
■価格未定　■ディスク（両面）

伝説の王国バビロニアを舞台に壮大なスケールで展開する本格的シミュレーションゲームが登場だ。古代オリンポス19神がのこした国づくりの実践方法を説いた福音書——万能の石を求めて4人の次期国王候補が戦うというのがこのゲームのストーリー。プレイヤーは4人のうちの1人を受け持ち他の三国を制圧し、王国を統一しなければならないのだ。来年はいよいよシミュレーションの年かな？

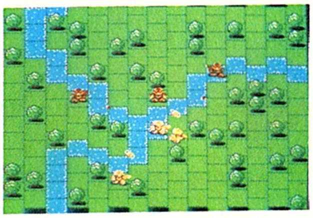
本格的シミュレーションゲームに注目!!



王国は水の国、森の国、山の国、砂の国の4つにわかれそれぞれ異なった特徴を持っているんだ。



敵と出会うとその地区の拡大画面が表示される。戦闘は行動計画を入力することで、敵も同時に行なう。



川をはさんでいよいよ戦闘開始！それぞれ戦士3人に対してコマンドは移動・斬る・殴る・撃つの4つ。



戦士はランクが1から15まであり、4つのクラスにわけられる。上位の敵を倒すとランクをあげられる。

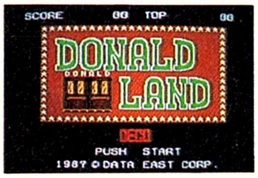
ドナルドランド

■データイースト　■63年1月26日
■価格未定　■カセット

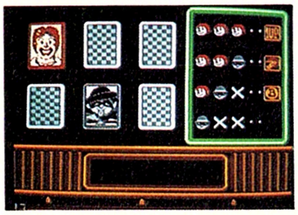
平和だったドナルドランドが、凶悪なグモン一族におそわれ、暗黒の国になってしまった。人々は魔法で閉じ込められ、動物たちも乱暴ものに姿を変えられてしまったのだ。ドナルドはリンゴ爆弾を武器に、悪魔軍団を追い払い、人々を助け出す戦いに出発した。

ゲームは横スクロールのアクション。森や海、空など全部で12ワールドで構成されている。ライフゲージ、タイム、コイン、スコアが画面に表示され、ライフとタイムがなくなると、ゲームオーバーだ。入手するアイテムは5個、ハンバーグコイン、ハート、ボンブ、ドナルド、ヘルメットだ。各ワールドの最後にあるハンバーガーショップで買い物をすると、カードめくりゲームができるぞ。当たるとアイテムはタダ。ハズレたら自分で買おう。

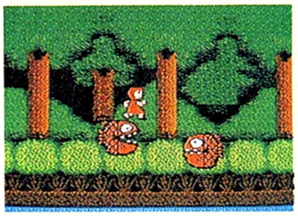
ドナルドがアクションゲームになって登場!!



スタートボタンを押すと、左下のドアからドナルドが飛び出して来る。さあ12のワールドでの戦いが始まる。最初のライフは3から



ワールドクリアごとにカードゲームのチャンス。ドナルドを出して1UPやアイテム入手



水の上は敵の頭をジャンプしてクリア。Ⓑダッシュ Ⓐジャンプ技がこの国でも役立つぞ

ガンスモーク

■カプコン　■63年1月下旬発売予定
■価格未定　■ディスク

ゲームセンターの名作中の名作。ガンスモークがディスクカードで遊べてしまう。いよいよ実現の日、近しなのだ。

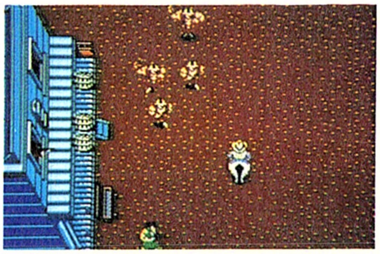
ゲーム内容は、ま、いわゆる人間を操作するシューティングゲーム。各エリアにはびこる、おたずね者を退治するのが目的だ。途中のアイテムや武器を身につけながらの「荒野の決闘」は、なかなか男のロマンなのだ。

オリジナルの操作感を2つボタンのファミコンでも見事に再現。華麗なガンさばきならぬボタンさばきで、ゴー・ゴー・レッツゴー!!

西部の男のダンディズムがはじけるアクション



おたずね者を倒すには、ステージ途中で手配書を手に入れよう



馬に乗ると、スピード、耐久力がアップする。ラッキー!!



マイキャラの後斜め上から見た視点でゲームは進む



点数が上がればいろんな武器が買えるよ

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ジングルベルの鳴りひびく夜の話題

さぁて全国のサンタクロース諸君、わたしの家にはエントツが無いので、当夜は近所の松の湯でスタンバってておる。大きなオロナミンCの看板が目印、よろしく!

……何いってんの、ボクなんかバラリス中野からバンダイの年末福袋を買っちゃったんです。うっ、付き合いとはいえ5000円もしちゃったんだから。

おっ、あのオモチャの福袋ね。ネズミ男のソフトビニール人形やマッピーのボードゲームとか詰まってるヤツ。なんなら当夜近所の松の湯で……。

も、いいってば。はやく本題に入ってちょうだい。ホラ、新作新作。

うむ、ではバンダイの名前も上がったところで、このネタからいこう。復活キャラ、「デビルマン」あたりが今後のラインナップとしては臭いんじゃない?

でもさぁ……デビルマンのビデオってコナミから出たじゃない。その流れで行くと、コナミもデビルマンやってくる可能性はあるよね。

その線も捨て難いものがあるな。どちらにせ人気キャラなんで、ファミコン化される可能性は65パーセントと見た……。そうそう、それから伏兵として超話題の某社から登場の可能性もあるかも。デビルマンの原作者が、最近あるゲームのイメージイラストを書いておったなぁ……確か。

そーか。あれね。あのゲームね。大手2社の共同開発で話題を呼んだ……。となると、どっちかなぁ? NかEか?

……ものごとには常に裏と表があるのじゃよ。ま、ジョイ君も年をとればわかってくるはずじゃ……。でもってぇ、次の話題な! 今年は人名冠ソフトが売れたよな。たけし・さんまに始まって、中山美穂にいたるまで。で、このラインナップ、来年も各社があのテこのテで考えておるらしい。

信長の野望とかもそのテに入っちゃうのかな?

人名といってもだな、きちんと版権を取って、契約金を払わなくちゃならないやつと、過去の歴史上の人物とかで版権を取らなくていいってパターンの2種がある。今回のは後者だ。ほら、最近ヒットした映画「アンタッチャブル」にでてくるギャングの親分。あいつのゲームが某メーカーから出そうな気配。

お、しぶい! ロバート・デ・ニーロだ。

そう、それそれ。さらに、いろんなタイトルで映画化されておる、生きている死体。あれもファミコン化されそう。

それって、あれだよね。う～ん、人名というよりモンスター名って気はするけど、ま、いいか。じゃ、おまとめに入りましょうか、ね、マイク氏。

では、お待ちかねスーパーファミコンの話題でしめるとしよう。はっきり言って開発が遅れておる。残念ながら来年発売は無理と見た……。その分のお金をためておった君、あきらめて松の湯に来なさい……!

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4日	C	上海	サン電子	¥5300
4日	C	スターウォーズ	ナムコ	¥4900
4日	D	サンタクロースの宝箱	データイースト	¥3300
4日	D	ドレミッコ(キーボード付)	コナミ	¥8980
4日	C	ドラゴンスクロール	コナミ	¥5300
4日	C	アウトランダーズ	ビクター音楽産業	¥5300
4日	C	ランボー	パックインビデオ	¥5300
7日	C	ジェイジェイ	スクウェア	¥4500
8日	D	エキサイティングベースボール	コナミ	¥2980
9日	C	ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	データイースト	¥5500
11日	C	ファミリーテニス	ナムコ	¥3900
11日	C	京都龍の寺殺人事件	タイトー	¥5500
11日	C	トップガン	コナミ	¥5300
12日	D	極楽遊戯	ソフエル	¥3300
12日	C	鉄道王	dBソフト	¥4900
14日	C	銀河の三人	任天堂	¥5000
16日	C	エキサイティングボクシング	コナミ	¥7980
17日	C	ロックマン	カプコン	¥5300
18日	D	ナゾラーランドスペシャル	サン電子	¥2980
18日	C	カルノフ	ナムコ	¥4900
18日	C	TAITOグランプリ	タイトー	¥5500
18日	C	ファイナルファンタジー	スクウェア	¥5900
18日	C	目指せパチプロパチ夫くん	ココナッツジャパン	¥5500
18日	C	スティックハンター	ケイアミューズメントリース	¥5500
22日	C	ファミリースタジアム'87	ナムコ	¥3900
22日	C	ウィザードリィ	アスキー	¥5800
25日	C	マグナム危機一髪	東芝EMI	¥5300
26日	C	アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	¥5500
中旬	C	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	¥5500
下旬	D	ウルトラマンII	バンダイ	¥3300
下旬	FT	突撃　風雲たけし城	バンダイ	¥4900
22日	C	メタルギア	コナミ	¥5300
29日	C	スーパーマン	コトブキシステム	¥5500

63年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6日	C	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3900
7日	C	殺意の階層	ハル研究所	¥5900
21日	D	アイスホッケー(仮称)	任天堂	¥2600
22日	C	スケバン刑事III	東映動画	¥5300
29日	C	ドナルドランド	データイースト	未定
29日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5500
中旬	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
中旬	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	未定
中旬	C	コナミワイワイワールド	コナミ	未定
下旬	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	未定
下旬	D	ガンスモーク	カプコン	未定
下旬	D	アスピック	ボーステック	¥3300
下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
下旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
下旬	C	武田信玄	ホット・ビィ	未定
下旬	C	リップルアイランド	サン電子	¥4900
下旬	C	ギャリバン	日本物産	未定
下旬	D	レプリカート	タイトー	未定
下旬	D	ドルイド	ジャレコ	未定
下旬	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
下旬	C	パリダカールラリースペシャル	CBSソニー	¥5300
下旬	D	タロット占い	スコーピオン	未定
下旬	C	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥5600
下旬	D	ファイアーバム	ハル研究所	¥3300
下旬	D	3Dラリー	ハル研究所	¥3500

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	メーカー名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	夢工場ドキドキパニック	書きかえ中	アルマナの奇跡	12月8日	トップルジップ	1月12日	ナゾラースペシャル
書きかえ中	新・鬼ケ島	書きかえ中	トランスフォーマー2	12月14日	中山美穂のトキメキハイスクール	1月19日	エキサイティングベースボール
書きかえ中	タイタニックミステリー	書きかえ中	ドラキュラII・呪いの封印	12月19日	妖怪屋敷	1月19日	SDガンダムワールド
書きかえ中	クレオパトラの魔宝	書きかえ中	奇々怪界	12月19日	ファルシオン	1月19日	エアフット
書きかえ中	エキサイティングバスケット	書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	12月26日	バブルボブル	1月19日	サンタクロースの宝箱
書きかえ中	モンティーのドキドキ大脱走	12月1日	バルサーの光	12月26日	ファミリーコンポーザー		
書きかえ中	麻雀家族	12月1日	カリーンの剣	1月12日	谷川浩司の将棋指南II		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

2月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月10日	C	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	エニックス	¥5900
2月	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
2月	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
2月	C	エリュシオン	東京書籍	未定
2月	C	砂漠の狐	コトブキシステム	未定
2月	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	未定
2月	C	ゴルゴ13　第一章神々の黄昏	ビック東海	未定
2月	C	アルカノイド2	タイトー	未定
2月	D	ナゾラーランド3	サン電子	未定
2月	D	ザ・スーパーラリー	ビック東海	未定
3月	D	ホワイトペーパー	スコーピオン	未定
3月	C	真田十勇士	コスブキシステム	未定
3月	C	仮面の忍者赤影(仮称)	東映動画	未定
3月	C	ザ・テイル　エルランドの英雄	ジャレコ	未定
3月	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
3月	C	不動妙王アシュラナータ	タイトー	未定
3月	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
3月	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
3月	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
3月	C	野球探偵(仮称)	カプコン	未定
4月	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
4月	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	トップシークレット(仮称)	カプコン	未定
	C	キャプテン翼	テクモ	未定
	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	ファンタジー	ボーステック	未定
	C	ファンタジーII	ボーステック	未定
	D	聖剣伝説	DOG	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	D	エイリアン2	DOG	未定
	D	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定
	D	地理大冒険(仮称)	スコーピオン	未定
	D	歴史大冒険(仮称)	スコーピオン	未定
	C	ダンプ松本	サンリツ	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	未定
	C	ゴーデス	ハドソン	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ロゼッタの謎	コトブキシステム	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500(予)
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	百鬼夜行	ユース	未定
	D	レインボーアイランド	タイトー	未定
	D	ワードナの森	タイトー	未定
	C	怒II	SNK	¥5500

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
12月22~23日	ビクトリーラン	ハドソン	¥4500
12月下旬	妖怪道中記	ナムコ	¥4900(予)
1月22日(予)	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	¥4500
63年			
2~3月	密林伝説	ハドソン	未定
2~3月	ピンボール(仮)	ハドソン	未定
2~3月	Rタイプ	ハドソン	未定
2~3月	アミューズ殺人事件	ハドソン	未定
2~3月	BIGゴルフ	ハドソン	未定
2~3月	BIGベースボール	ハドソン	未定
2~3月	BIGサッカー	ハドソン	未定
2~3月	5人用ブロックくずし	ハドソン	未定
2~3月	マージャン	ハドソン	未定
2~3月	ビクトリーライフ	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	価格
12月上旬	トライフォーメーション	¥5000
12月上旬	ファミリーゲームズ	¥5000
12月中旬	アフターバーナー	¥5000
12月中旬	オパオパ	¥5000
12月中旬	ファンタシースター	¥5000
未定	ギャラクシープロテクター	¥5000
未定	ピリオネア3-D	¥5000
未定	アレックスキッドロストスターズ	¥5000

超新作情報コーナー!! ㊙編集部メモ

●任天堂の新作が発表されました。季節柄ぴったりのスポーツゲーム「アイスホッケー」です。片面ディスクでお手軽ながらも、ゲーム性の高い作品になりそう。

●ビック東海のワールドラリーの正式名称が決定。ザ・スーパーラリーになりました。

●PCエンジンの活躍で、ファミコンソフト新作のウワサが絶えて久しいハドソンから、ファミコンソフト2作が発表。「サラダの国のトマト姫」「ゴーデス」の2本です。

●ナムコでは、1月下旬にファミリーサーキットの次作を発売する予定。大容量を誇る大型ゲームになるとのウワサもちらほら。

●ソフトプロは本格シミュレーションゲーム、ヌーイーゼンを発表。詳しくは、今号108ページで紹介してます。

●SNKでは、ファイティングゴルフの発売を繰り上げることに決定(3月17日)。怒IIよりも早く製品化されます。

●コナミの新作発売日にいくつか変更あり。(「ドラゴンスクロール」「エキサイティングベースボール」など)御確認を。

●バップではスポーツゲームをいくつか企画中。シリーズ化されるのでしょうか?

●スコーピオンの「ホワイトペーパー」は、自己採点ができる学習ソフト。もちろん、「English大冒険」同様、ゲーム的要素もいろいろ入っているとか。

CALENDAR 12/4〜12/18

日	
12 4(金)	ファミコン必勝本Vol.24発売 Dサンタクロースの宝箱発売 Dドレミッコ発売 Cドラゴンスクロール発売 Cアウトランダーズ発売 Cランボー発売 C上海発売 Cスターウォーズ発売
5(土)	
6(日)	
7(月)	Cジェイジェイ(スクウェア)発売
8(火)	Dエキサイティングベースボール(コナミ)発売
9(水)	Cバーディラッシュ(データイースト)発売
10(木)	
11(金)	Cトップガン(コナミ)発売 Cファミリーテニス(ナムコ)発売 C京都龍の寺殺人事件(タイトー)発売
12(土)	D極楽遊戯(ソフエル)発売 C鉄道王(dBソフト)発売
13(日)	
14(月)	C銀河の三人(任天堂)発売
15(火)	
16(水)	Cエキサイティングボクシング(コナミ)発売
17(木)	Cロックマン(カプコン)発売 FS:「ロックマン完全必勝本」発売
18(金)	ファミコン必勝本新年Vol.1発売 Cファイナルファンタジー発売 Dナゾラースペシャル発売 Cスティックハンター発売 Cカルノフ発売 CTAITOグランプリ発売 C目指せパチプロパチ夫くん発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

12月4日から18日までに発売されるソフトがすべてわかっちゃうカレンダーだ。上海、ナゾラーランドで頭の体操もいいし、ファミリーテニスやスティックハンターでスポーツするのもいい。京都龍の寺殺人事件やファイナルファンタジーでドップリゲームの世界にひたっちゃうなんていうのもオススメだぞ。



次号のHIPPONは、ふろくにファミスタ'87ハンドブックつきだ。中山美穂のトキメキハイスクール、ファイナルファンタジーも大特集！　ぜったいに見のがせないのが、バグボーイクラブ。年末特別企画、The Best of Bug Boy Clubで特別ワイドだ。で、次号の発売日は…

12/18 金曜日発売

オールカラー

●定価250円●

編集後記

沼津市の渡辺くん、伊藤くん、梅原くん、斉藤くんから宅急便でアジの干物とお茶がおくられてきた。喜しくて涙がでたぜ。トホ。(井)

これから年末年始には、楽しい催物がいっぱいだね。そんな一時には、いつも必本をかた手にファミこる事を忘れずに。(ごいんきょ)

絵はキレイなPCエンジンだけどコントローラの操作感がイマイチ。誰かファミコンのコントローラを接続してくれないかな…。(ハルク)

今、パンチアウトにハマっています。ケンカっぱやい人なら実生活で解消するんでしょうが、私は画面でストレスがたまっています。(松)

12月。外は寒いし、仕事はたまるし、トホトホ困まる。スターライトエクスプレスにも、早く行きたいよーっと。(ヒラ坊)

最近、編集部に他のフロアーからゲームをしにくる人が多い。人気は「上海」と「F1」。ホント、ハマッてるって感じね。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.24
12月18日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和62年12月18日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237　（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803－12／18
Printed in Japan



山村美紗書きおろしファミコンミステリー

京都龍の寺殺人事件

わたしは殺ってない

京都竜安寺の境内。桜の花びらの山をかきわけると、そこには一人の女の死体があった。有名なゲームデザイナーであるあなたが次々に殺人事件に巻き込まれてしまう。しかも、それはいまあなたの発表間際のゲームシナリオ通りに起こっていく。重要参考人として狩矢警部に疑われたあなたは、名探偵キャサリンとともに、一刻も早く真犯人を探さなければならない。ベストセラー推理小説作家、山村美紗書きおろし本格推理ゲーム。意外なトリック、そしてワナ。この事件の真相を明かすのは、あなた自身しかいないのだ。

12月上旬発売

新製品 標準小売価格5，500円













ファミコン必勝本
12月18日号
昭和62年12月18日発行 第2巻第24号(通巻37号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27803-12/18 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan